LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation.2 e PSone

SUPER CONSOLE

Gruppo Editoriale FUTURA
GENNAIO 2003
ISSN 1126-3652
4,30 euro
99
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

[INTERVISTE]

Sean Baity
I Sims traslocano su PS2

Konami TYO
Il calcio dopo PES2

[ANTEPRIMA ESCLUSIVA]

Provato **MotoGP 3**

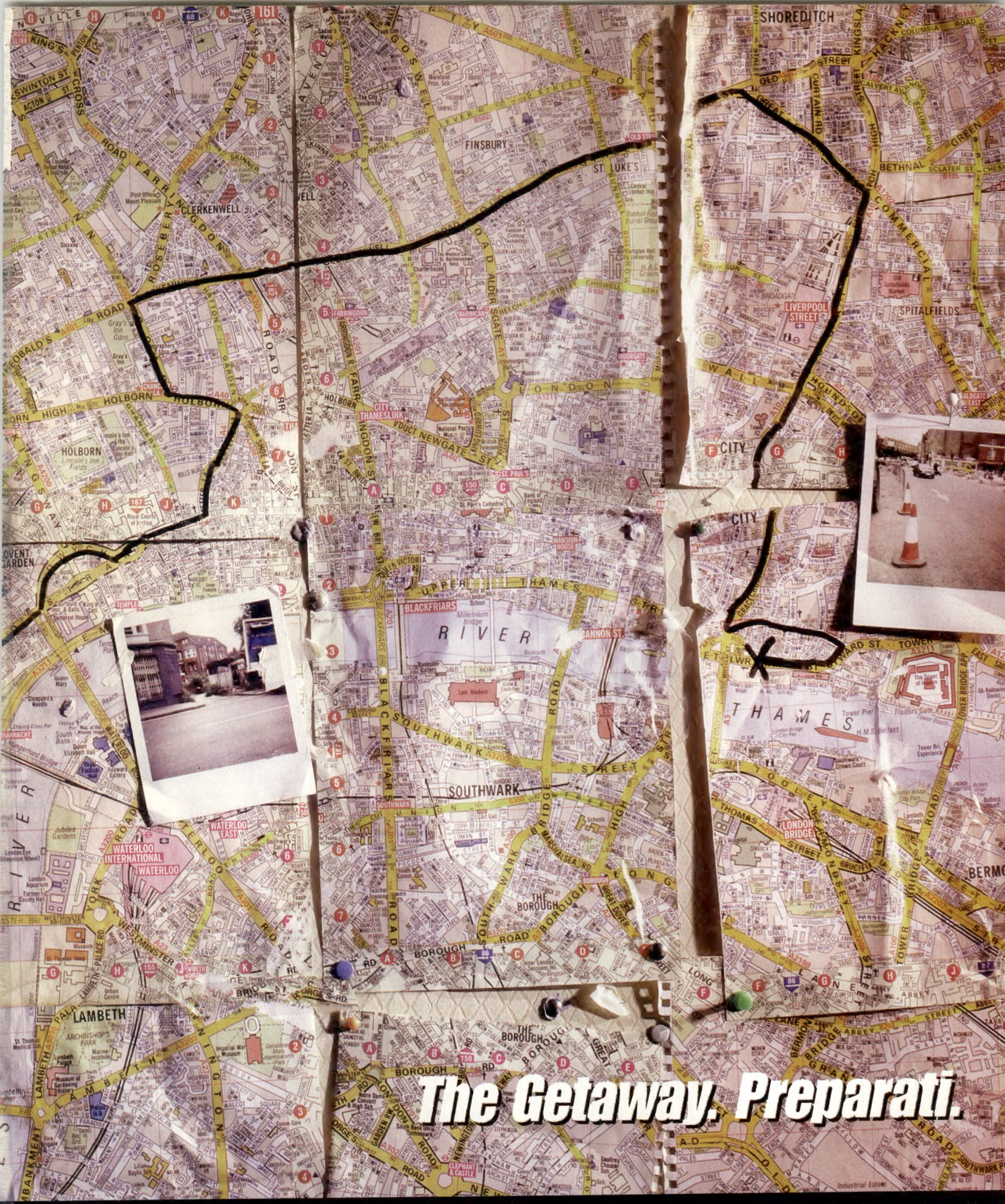
[RECENSIONI]

Rygar - Shinobi
007 Nightfire - Rocky
The Getaway - Mortal Kombat
Dead to Rights - Clock Tower 3

War of the MONSTERS

Reportage** dal fronte di una **guerra titanica

PlayStation 2
the Getaway
18
Hai un sacco da imparare, dolcezza. Più di 72 Km² di Londra con strade,
negozi, auto, criminali, spacciatori, strip club e locali notturni ricostruiti nei minimi dettagli.
The Getaway è tutto questo. Sei pronto per la visita?
WARNER VILLAGE CINEMAS
VIENI A PROVARLO IN TUTTI I MULTISALA WARNER.



PlayStation.2

THE PARANOIA PLACE THE SADISTIC PLACE THE HOSTILE PLACE THE THIRD PLACE

in questo**numero** 99

SUPER CONSOLE

DIRETTORE RESPONSABILE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
Ivan Fulco
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Laura Pedullà
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Gianluca Belvisi, Cristiano Bonora, Sergio Cangialosi, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Enzo Morano, Fabrizio Pedrazzini, Massimo Rovatti

Editoriale Futura S.r.l.

PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Editoriale Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com
Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 2001. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 16176760 intestato a Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Editoriale Futura S.r.l.
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13)
I versamenti vanno effettuati sul CCP n°16176760
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Editoriale FUTURA

MotoGP 3 012

Robocop 014

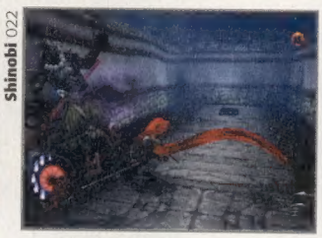
Splinter Cell 016

Tenchu 3 015

Jinx 016

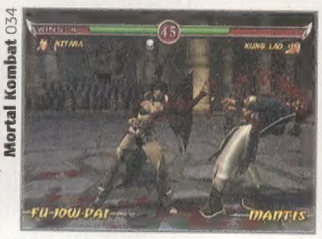
War of the Monsters 020

Rygar 024



Shinobi 022

The Getaway 028



Mortal Kombat 034

ANTEPRIME

016 Jinx
012 MotoGP 3
014 Robocop
015 Tenchu 3 Wrath of Heaven
016 Tom Clancy's Splinter Cell

RECENSIONI

030 007 Nightfire
067 Activision Anthology
051 Alpine Racer 3
060 Ape Escape 2
040 Battle Engine Aquila
056 Big Mutha Trucker
053 BMX XXX
042 Clock Tower 3
026 Dead To Rights
037 Dragonball Z Budokai
052 Evolution Snowboarding
066 Football Manager Camp. 2003
054 Grand Prix Challenge
062 Harry Potter
058 Jet X_2O
044 Legaia 2
036 Marvel vs Capcom 2
034 Mortal Kombat Deadly Alliance
049 Mystic Heroes
046 Robotech: Battlecry
032 Rocky
024 Rygar The Legendary Adventure
022 Shinobi
064 Space Channel 5 - part 2
063 Spyro: Enter the Dragonfly
048 Star Wars Bounty Hunter
028 The Getaway
065 The Powerpuff Girls
050 Virtua Tennis 2
020 War of the Monsters
059 Wreckless
038 WWE Smackdown! SYM

RUBRICHE

006 PlayWorld
070 Chronicles
072 PlayGround
078 PlayFAQ
079 OuterWorlds
090 PlayVideo
092 Oddities
093 R&B Café
094 RetroHistory
096 The First Place
098 Q&A

INTERVISTE

017 Intervista a Sean Baity (Maxis)
018 Intervista a KCET

OuterWorlds 079

EDITORIALE

"Press Start to Continue [living]"

Lo schermo mi guarda e mi dice "Game Over". Scuoto un po' la testa, poi sorrido. Evidentemente non ha capito, penso tra me e me. Allora lo schermo mi guarda meglio. E mi chiede "Continue?". Sì, ora ha capito, mi dico. Prendo un respiro. Premo Start. E sono di nuovo in gioco...

Ma quante volte avrò rifatto questo livello?
Per una generazione come la mia, cresciuta [anche] dentro i mondi virtuali del videogioco, contare le volte che si è ripetuto un livello non ha più senso. Sono numeri vuoti, privi di interesse, che non significano nulla perché schiacciati da motivazioni assolutamente più forti. Finire il livello, prima di tutto. Finire questo maledetto livello. E non conto nemmeno più le volte che ho detto questa frase. Ma in fondo, mi chiedo, contare le volte che si è detta questa frase avrebbe un senso?

No, non ha mai senso interrogarsi sui numeri, se l'obiettivo è quello di uscire vincitori.
Perché videogiocare è l'arte di vincere. E non è solo abilità, tantomeno solamente fortuna, ma anche profonda tenacia. È nella natura stessa del gioco. Un obiettivo a fondo livello, una sfida da superare, poi infiniti tentativi, ognuno accompagnato da infiniti errori, ognuno migliore del precedente. Le capacità possono anche non sostenere il giocatore, ma la perseveranza è lo strumento di conquista che porta alla vittoria. È in questo processo che il giocatore migliora sé stesso. Ed è solo con questo processo che si raggiunge la fine del livello. Questo dentro al videogioco. Ma, mi chiedo, fuori dal videogioco?

Fuori dal videogioco c'è un altro videogioco. Solo molto più sofisticato. Per una generazione come la mia, cresciuta [anche] dentro i mondi sensibili della realtà, perseverare fino alla morte è, così come nel VG, il modo migliore per superare ogni ostacolo. Perché la vita è un videogioco. Solo creato da un game designer un po' maldestro. E certe volte le sfide possono non essere equilibrate come nei mondi virtuali, oppure possono rivelarsi ingiuste, o ancora possono sembrare realmente prive di soluzione. Ma non c'è mai nulla che resista ad una sana, violenta, incessante azione ripetuta. Proprio il tipo di condotta che, più di altri, il videogiocatore riconosce come propria. Esattamente la stessa ostinazione che lo guida nel suo videogiocare. Perché la verità è che...

La verità è che il videogioco mi ha insegnato un po' a vivere.
Perché probabilmente è stato lui, con il suo sfidarmi continuo e lineare, a insegnarmi che il gioco non finisce mai, perché dopo c'è un'altra vita, perché se la forza ti sostiene si può sempre ricominciare. E mi ha insegnato, soprattutto, che l'ostacolo non è mai invalicabile. Ma basta solo abusare della propria volontà per venire a capo di qualsiasi prova. E così ho imparato ad usare nella vita gli stessi schemi di pensiero del videogioco. Quei meccanismi che l'esperienza insegna, che le amarezze forgiano, ma che noi videogiocatori, forse, conosciamo già prima degli altri. Alcune volte le cose della vita ti guardano e ti dicono "Game Over". È proprio in quel momento che puoi decidere. Abbandonare tutto oppure ricordarti che il pad, tra le mani, ce l'hai solo tu. E la decisione, per questo, spetta solo a te, a nessun altro. Perché la filosofia del videogiocatore altera le convenzioni. Ed è per questo che io, quando vedo "Game Over!", leggo solo e unicamente "Game Over?". E rispondo di no. Perché, penso tra me e me, evidentemente le cose della vita questa volta non hanno capito. E per quanto mi riguarda non sarà finita fino a che non avrò vinto io. E allora prendo un respiro. Poi premo di nuovo un simbolico Start. E sono di nuovo in gioco...

ivan**fulco**

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

Final Fantasy Quest

L'annuncio diffuso da Square ed Enix lo scorso 26 novembre rientra indiscutibilmente nel sempre più affollato gruppo di colpi di scena vibrati dall'industria videoludica negli ultimi due anni. Certo dopo l'abbandono di Sega del mercato hardware, l'acquisizione di Rare da parte di Microsoft, il ritorno del franchise di **Final Fantasy** su piattaforme Nintendo e l'allontanamento di quello di **Biohazard** da quelle Sony, dovremmo aver ormai generato gli anticorpi necessari a sopportare ulteriori sorprese, ma vedere Square ed Enix, due colossi dell'industria videoludica nipponica storicamente antagonisti, fare coppia fissa per perseguire un obiettivo comune, fa tremare le gambe. Eppure, quel 26 novembre del 2002, Square ed Enix hanno annunciato la prossima fusione in un'unica identità aziendale. Dal primo aprile prossimo non esisterà più né Square né Enix, ma "Square Enix", ragione sociale provvisoria che identifica l'esito di un accordo del valore di 764 milioni di dollari. La nuova società avrà sede presso gli uffici Enix ubicati nel quartiere tokiense di Shibuya. Per quanto riguarda la distribuzioni degli incarichi amministrativi, l'attuale chairman di Enix, Yasuhiro Fukushima rivestirà identico ruolo nella nuova società, mentre l'attuale presidente Square, Wada Youchi, siederà, appunto, alla presidenza.

Durante la conferenza stampa tenutasi qualche giorno dopo l'annuncio della fusione, Fukushima ha spiegato che l'obiettivo dell'accordo è la produzione di giochi di alta qualità assieme alla contestuale riduzione dei costi di sviluppo. Allo stesso modo Square ed Enix approfitteranno delle rispettive capacità distributive, con la prima che si poggerà sulla seconda per quanto concerne il mercato giapponese, e viceversa rispetto a quello occidentale. Il tema della conferenza si è quindi spostato sui progetti in sviluppo presso le sedi delle due società. La maggior parte delle risorse Square sono attualmente investite nel supporto del network PlayOnline e nello sviluppo di **Final Fantasy XII**, in uscita entro la chiusura del prossimo anno fiscale (marzo 2004). La casa di **Final Fantasy** è inoltre impegnata nelle trattative con Disney per la realizzazione del seguito di **Kingdom Hearts** (che non mancherà di manifestarsi alla luce dei 3 milioni di pezzi distribuiti nel mondo). Dal canto suo, Enix ha attualmente impegnato l'80% delle sue risorse nello sviluppo di giochi per PlayStation2 ed il restante 20% nella realizzazione di titoli per GBA ed online. Il primo prodotto Enix per PlayStation2 sarà ovviamente l'attesissimo **Star Ocean 3: Till the End of Time**, le cui vendite previste ammontano a 2 milioni di unità worldwide. A seguire, **Dragon Quest VIII**. E poi ancora **Drag-on Dragoon** (vedi notizia su questa stessa pagina).

Al termine della conferenza, le due società si sono dette intenzionate a fare di Square Enix il più grosso publisher americano, superando Electronic Arts entro il mese di marzo del 2004 per poi ambire al titolo superiore (leggi il più importante publisher al mondo) entro l'anno successivo. Non si sarebbe potuto trovare un modo migliore per lasciarsi alle spalle quasi 20 anni di rivalità.

Tutti **online** con **Sega**

Forte dell'esperienza acquisita nella gestione dei network per il gioco online durante l'era Dreamcast, Sega.com ha stretto un serie di accordi strategici con i principali protagonisti dell'industria videoludica per lo sfruttamento e la diffusione della tecnologia proprietaria SNAP (Sega Network Application Package). Il pacchetto si propone di alleggerire gli sviluppatori dall'onere di codificare internamente il software necessario all'implementazione delle funzionalità online nei rispettivi videogiochi. Esattamente come un middleware, lo SNAP offre tutto l'occorrente per mettere subito piede nella rete. E non solo. Assieme al software, Sega.com si è detta propensa ad offrire un servizio opzionale di amministrazione delle reti, mettendo a disposizione i 100 server che negli anni ha piantato sul territorio nordamericano.

Fra i primi soggetti che hanno accordato a Sega.com il rispettivo appoggio figurano Nintendo e Sony Computer Entertainment of America, a cui ha fatto eco Capcom, che proprio sulla tecnologia SNAP baserà la modalità online di **Automodellista**, in uscita a marzo negli States.

Si attendono accordi analoghi anche nel Vecchio Continente.

Drag-On Dragoon

Poco sorprendentemente, a pochi giorni dall'annuncio della fusione con Square, Enix ha diffuso la prima foto in assoluto dell'atteso RPG **Dragon Quest VIII** (vedi **taccuino**) ed annunciato attraverso le pagine del settimanale Famitsu (opportunamente "sincronizzato") un nuovo progetto per PlayStation2, al secolo **Drag-On Dragoon**. Trattasi di un intrigante action/RPG fondato sul combattimento aereo e terreste, e a giudicare dalle prime immagini pubblicate dalla stampa giapponese si direbbe stilisticamente ispirato in parte a **Panzer Dragoon**, in parte a **Dead Phoenix** ed ancora a **Chaos Legion**.

Dopo aver assistito impotente all'impietoso assassinio dei suoi genitori durante un'incursione delle armate Imperiali, il principe Kaimu stringe un'alleanza con un drago, ci sale in groppa e vola via sospinto dalla sua fame di vendetta. Al comando della leggendaria creatura alata, il giocatore dovrà prodursi in dog-fighting aerei e bombardamenti al suolo, appoggiato dalle arti magiche offensive e difensive note al suo traghettatore volante. Durante le sezioni appiedate, invece, Kaimu dovrà far affidamento alla forza bruta sgominando eserciti a suon di fendenti, impiegando altresì archi e frecce, e proteggendosi con scudi ed armature.

E le notizie su questo **Drag-On Dragoon** si fermano qui, limitandosi ad aggiungere che l'uscita del gioco è prevista per il 2003. Un periodo qualsiasi del 2003. Pertanto si rimanda l'appuntamento ad uno dei prossimi numeri di **Super Console** per gli aggiornamenti del caso.

VF4 Evolution sempre su PS2

Smentendo una serie di pettegolezzi che davano la conversione di **Virtua Fighter 4 Evolution** in arrivo su GameCube o Xbox, Sega ha candidamente fissato per il 13 marzo di quest'anno la commercializzazione in Giappone della versione PlayStation2 del suo ultimo picchiaduro. **VF4 Evolution** differisce dalla precedente edizione per l'inclusione di due nuovi personaggi, una modalità Quest ed un training mode ulteriormente perfezionato. Sega assicura una riduzione dei tempi di caricamento ed un più generale upgrade cosmetico rispetto al discutibile risultato ottenuto con la precedente conversione. Si parla anche del supporto del progressive scan. Contestualmente all'annuncio del gioco è stato anche presentato l'arcade stick ufficiale, in uscita sempre a marzo.

Sega Ages

Primo frutto di un accordo siglato fra Sega e D3, che lo scorso ottobre ha dato i natali alla società 3D-Ages, la serie di titoli budget Sega Ages rappresenta una vera leccornia per gli appassionati di retrogaming e non solo. La collana Sega Ages si propone infatti di rispolverare buona parte dei classici della casa di Sonic e di offrirli all'utenza PlayStation 2 in tre comodi pacchetti da quattro al prezzo di 2.500 yen cadauno. La prima collezione approderà sugli scaffali dei negozi nipponici questa estate con i remake (per quanto superficiali) di **Space Harrier**, **Golden Axe**, **Fantasy Zone** e **Phantasy Star**. A seguire arriverà una seconda infornata costituita da **Monaco GP**, **Bonanza Brothers**, **Gain Ground**, **Alex Kidd** e (udite udite) **Streets of Rage**. La terza ed ultima trance comprenderà **Phantasy Star 2**, **Phantasy Star: End of the Millenium**, **Last Bronx** nonché uno dei primi giochi di guida poligonali della storia: **Virtua Racing** (anno 1992).

Come è facile intuire dalle foto a corredo di questo articolo, l'opera di recupero delle anticaglie Sega passerà per un seppur modesto processo di aggiornamento cosmetico che vedrà ad esempio l'impiego dei poligoni in **Space Harrier** o il totale ridisegno del personaggi in **Phantasy Star** (anch'essi avvolti da scenografie poligonali).

Al momento di andare in stampa **Super Console** non può confermare la commercializzazione della collana Sega Ages al di fuori del Giappone, ma l'accordo con D3 non la rende improbabile.

Anubis: nuovi dettagli

Nell'incombenza della release di **Anubis: Zone of The Enders** in Giappone (prevista per il prossimo 13 febbraio) e nella spasmodica attesa di una demo giocabile da passare al microscopio, **Super Console** è lieta di fornire alcuni nuovi dettagli sull'ultimo progetto di KCEJ.

Com'è noto, il sistema di combattimento si basa sull'impiego di armi primarie e secondarie, le cosiddette Subweapon. Buona parte di queste ultime, che ammontano a circa una dozzina fra vecchie e nuove, sfrutta la funzione di rilevamento della pressione esercitata sui tasti del DualShock2 per dare adito a duplici modalità di impiego. Il fuoco "sparpagliato" del Phalanx, ad esempio, può essere concentrato su un unico obiettivo premendo fermamente il pulsante deputato allo sparo. Il numero di razzi teleguidati espulsi dal Jehuty varia in relazione alla pressione esercitata sul pulsante prima del suo rilascio. Anche il tempo di persistenza del diversivo generato dal Decoy dipende dalla forza impressa sul tasto. Fra le nuove Subweapon si segnalano il Vector Cannon, un potentissimo cannone capace di generare una devastante onda d'urto, ma impiegabile solo quando il Jehuty staziona al suolo; il Wisp, una sorta di frusta energetica con cui afferrare oggetti o nemici distanti, ed eventualmente tirarli a sé o sbatacchiarli agendo sullo stick analogico; e infine lo Zero Shift, che permette di teletrasportarsi nelle immediate vicinanze dell'obiettivo agganciato dal sistema di lock-on.

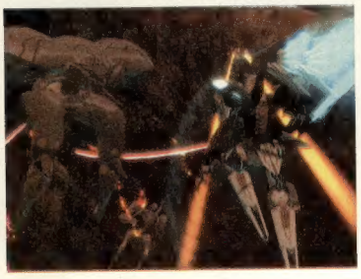
Un'altra caratteristica inedita coinvolge il rapporto fra l'utente e ADA, l'intelligenza artificiale che governa le funzioni dell'Orbital Frame. Durante il gioco può capitare che ADA offra alcuni suggerimenti che il giocatore sarà libero di accettare o rigettare esplicitamente agendo sui tasti sottostanti le due levette analogie. La pressione del tasto L3 corrisponde a dare una risposta affermativa. E viceversa, la pressione del tasto R3 corrisponde ad un diniego. In base a questi responsi, il comportamento di ADA si modifica di conseguenza. Se in una determinata circostanza l'IA del Jehuty consiglia l'impiego di una specifica Subweapon, la pressione del tasto "affermativo" (**L3**) non solo la abilita, ma fa in modo che ADA la selezioni automaticamente la prossima volta che ce ne sarà bisogno.

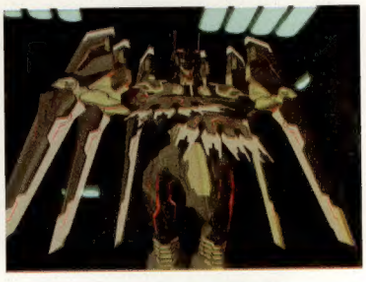
L'esercito nemico allestito per **Anubis** vanta la presenza dei cosiddetti "Commander", delle unità speciali capaci di raggruppare i robot limitrofi in piccoli plotoni per poi guidarne l'offensiva. I nemici che entrano a far parte di uno di questi gruppi godono a loro volta di coefficienti di potenza offensiva e resistenza superiori ai valori standard e sono inoltre in grado di compiere pericolose manovre d'attacco corali da evadere con rinnovata scaltrezza. In alternativa è possibile puntare dritti sul Commander, la cui capitolazione innesca lo sfaldamento del party riportando le prestazioni dei suoi componenti ai livelli originali.

E ancora. Un'inedita modalità di gioco denominata "Extra Missions" permette di intraprendere nuove missioni con nuovi obiettivi e nuove problematiche del tutto estranee al gioco principale. Al di là di quelle offerte inizialmente, ulteriori missioni si renderanno disponibili man mano che si soddisfano determinati requisiti nella modalità di gioco principale.

E infine, il Jehuty non sarà l'unico mech governabile nel corso del gioco. In alcune circostanze ci si ritroverà infatti ai comandi di un mech da lavoro (LEV) dedito alla perforazione di pareti di ghiaccio. Alla luce delle condizioni in cui versa il protagonista di **Anubis** (il pilota Dingo, interfacciato al Jehuty per motivi di sopravvivenza), non è da escludere che la possibilità di controllare il LEV si limiti alle fasi iniziali di gioco, ambientate appunto sul satellite ghiacciato Callisto, e antecedenti al ritrovamento dell'Orbital Frame che darà il là all'esperienza ludica vera e propria. Ciononostante è altrettanto plausibile che attorno al LEV in questione ruotino alcune delle Extra Missions descritte poco sopra. Staremo a vedere.

In concomitanza con il lancio di **Anubis: Zone of The Enders** in Giappone, Konami distribuirà a tutti coloro che l'avranno prenotata attraverso il sito konamistyle.com una edizione speciale dello titolo di KCEJ caratterizzata da una tale cornucopia di materiale extra da far pesare più del dovuto l'assoluta esclusione dei mercati occidentali dai piani distributivi della softco nipponica. In cambio dei 9.800 yen richiesti per portarsi a casa il pacchetto, si riceverà un libro di ben 200 pagine che racconta del processo di sviluppo di **Anubis** attraverso artwork, interviste e commenti del personale coinvolto, da Hideo Kojima a Shuyo Murata, passando per il mecha designer Yoji Shinkawa ed il character designer Osamu Nishimura. Il tutto condito dagli interventi e dai lavori di altri professionisti del mecha e character design, fra cui Kazuma Kaneko, Tsutomu Takahashi, Noriyoshi Ourai, Kojime Ohse, Takato Yamamoto, D-Suzuki, e Katsuya Terada. Al di là del gustoso volumetto, la confezione custodisce anche una scultura in rilievo di Anubis ed un CD contenente la traccia musicale principale, la splendida Beyond the bounds composta da Maki Kirioka.





Logitech **Wireless** Controller

Per l'angolo dell'hardware, si segnala la prossima disponibilità in Italia del Wireless Controller di Logitech per PlayStation2 e PSone, ovvero il primo pad senza fili ad utilizzare una tecnologia a radiofrequenza a 2.4GHz. Il ricevitore, che va infilato nella porta del pad, è un vero e proprio ricevitore radio dotato di un sistema di "channel hopping" che controlla e tenta di scongiurare costantemente la presenza di eventuali interferenze, tanto che è possibile utilizzare 8 pad contemporaneamente senza che si disturbino tra loro. Il controller Logitech, che ovviamente ripropone tutte le caratteristiche del DualShock2, tecnologia pressure sensitive compresa, differisce dal WaveBird di Nintendo (cfr. OuterWorlds di questo mese) per l'inclusione del sistema di vibrazione, ad inevitabile discapito dell'autonomia (4 pile AA per 50 ore di funzionamento, contro le 2 pile AA per 100 ore di funzionamento dell'analoga periferica per GC). Ulteriore fattore di distinguo concerne il sistema di spegnimento: laddove il WaveBird dispone di una interruttore ad hoc, il controller di Logitech entra automaticamente in modalità "riposo" dopo qualche minuto di non-utilizzo.

BIT WORLD TEL.039/2720499
VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 INFO@BITWORLD.IT
20052 – MONZA (MI)
VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT
TEL.039/2720499–TEL/FAX 039/747171 338/9946980
IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE HONG KONG EUROPA USA

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. (USA)	TEL
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GENERATION 1	TEL
CAPCOM GEN. 2	46
CAPCOM GEN.4	66.60
CAPITAN TSUBASA J	76.95
CAPITAN TSUBASA J 2	69.00
CHANGE GET A ROBOT	51
CHRONO CROSS	51
CHRONO TRIGGER	46.00
CLOCKTOWER 1	25.30
COSMO WARRIOR Z. CAP. HARLOCK	
DEVILMAN	71.80
DENSHA DEGO 1	46
DENSHA DE GO 2	56.00
DENSHA DE GO PROFESS.	61.00
DENSHA DE GO NAGAYA	61.00
DINO CRISIS 2 JAP	46
DON PACHI	39
DRAGON BALL FINAL BOUT	46
DRAGON BALL Z LEG.	46
DRAGON BALL Z ULT. B.22	46
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON WARRIOR VII USA	TEL
DRACULA X CHRONICLES	TEL
EINHANDER	35.60
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	30.30
FINAL FANT. CHRONICLES USA	69.00
FINAL FANTASY TACTICS USA	51
FISHERMAN BAIT	19.90
EVANGELION	46
GRAN TURISMO 2 PAL	21.80
GACHAMAN THE SHOOTING	35.50
GAMBARRE GOEMON	TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	40.80
GUNDAM 0079	46
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	46
GUNDAM 1.0	40.80
GUNDAM 2.0	40.80
GUNDAM G GENERATION ZERO	66.62
GUNDAM G GENERATION F	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER 2	TEL
GUNDAM GHIREN'S GREED	66.62
SD GUNDAM GENERATION FIF	61.46
GUNNERS HEAVEN	35.00
HOKUTO NO KEN 2	66.00
J.L. PERFECT STRYKER 99	25.31
JUNA FINAL EDITION	20.14
YAMATO BATTLESHIP 2	TEL
LUPIN 3° CONTE DI CAGL.	46
RAYSTORM	46
THREADS OF FATE	51
SLAYER ROYAL 3	66
S.ROBOT WAR F	56.30
S.ROBOT WAR F FINAL	61.00
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	56.00
S.ROBOT TAISE ALPHA	66.00
S.ROBOT WAR ALPHA GAIDEN	72.00
S.TOKUSATSU 2001	66.00
SAMPEI	35.50

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BLOODY ROAR 2	35.50
LUNAR 1 SILVERSTAR STORY	56.00
JEPPY X	66.60
KING OF FIGHTERS 96	46
KING OF FIGHTERS 97	56.29
KING OF FIGHTERS 98	61.46
KING OF FIGHTERS 99	35.60
MACROSS VFX 1	46
MACROSS FORTRESS	66.60
MACROSS VFX 2	66.60
METAL SLUG	56.30
METAL SLUG X	51
ONE PIECE GRAN BATTLE 2	69.00
OSHIGAMI USA	TEL
POCKET JIMAN	35.70
ROCKMAN X 6	69.00
RAY CRISIS	66.60
RANMA 1/2	76.95
S.TOKUSATSU 2001	69.00
SAILOR MOON	69.00
SHAMANKING	69.00
SLAYER ROYAL 2	69.00
TALES OF DESTINY 2 USA	51.00
TIME BOKAN GO GO GO	TEL
TOBAL 2	46
VALKYRIE PROFILE	TEL
WINNING ELEVEN 2002	TEL

SPECIAL PACK CON OROLOGIO E CARDS DI: final fantasyTactics, parassite eve, xenogear e final fantasyanthology
EURO 66.60 cadauno.

GALLERIA BIO HAZARDJAP

BIO HAZARD 1	46
BIO HAZARD DIR. CUT	56.30
BIO HAZARD DIR. CUT D.SHOCK	59.30
BIO HAZARD 2	59.90
BIO HAZARD 2 D. SHOCK VERS.	59.90
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	61.50

ACCESSORI PSX:

PS-ONE	97.00
JOYPAD COMPATIBILE	5.10
MEMORY CARD 15B	5.10
MEMORY CARD 120B	13.94
MULTIAP	20.14
PAD DUAL SCHOCK	14.98
POCKET STATION	51.00
PRESA ANTENNA GIOCHI USA/JAP	20.14
CAVO SCART RGB	7.75
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR	29.00
CONVERTITORE ACTIONREPLY	
PERVEDERE TUTTI I GIOCHIUSA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	15.50
CONVERT. USA/JAP/PAL PER PS ONE	

PLAYSTATION 2
GIOCHI JAP

PLAYSTATION 2 JAP+TRASF. EURO	375
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	389.00
AERO DANCING 4	TEL
AUTOMODELLISTA	78.00
ACE COMBAT 4	77.00
ARMORED CORE 3	TEL
DEVILMAY CRY	69.90
DENSHA DE GO SHINKANSEN	77.00
DENSHA DE GO RIOHEN	TEL
DYNASTY WARRIOR 3	69.90
GRAN TURISMO 3 CONCEPT	51.00
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	
FINAL FANTASY XI	TEL.
GET BACKERS MUJENJYO	TEL
GET BASS BATTLE	TEL
GRANDIA EXTREME	89.90
GUILTY GEAR X	72.00
GUNGRAVE	TEL
GUN SURVIVOR 3	TEL
GUNDAM SENKY LAST WAR CHR.	TEL
KENGO 2	TEL
ICO	72.00
ICO PAL	56.00
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	71.80
JET DE GO 2	77.00
JO JO'S STRANG ADVENTURE	TEL
J.L.WINNING ELEVEN 6	78.00
KINGDOM HEARTS	73.00
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBER	
MOBILE SUITE GUNDAM	72.00
NINJA ASSAULT	TEL
RAGINBLESS	TEL
REAL ROBOT REGIMENT	72.00
REAL TRAIN SIMULATOR	77.00
RESIDENT EVIL CODE VER.	29.50
SHIKIGAMI NO SHIRO	TEL
SILENT HILL 2	72.00
SKY GUNNER	77.00
ONIMUSHA 2	TEL
PSYVARIAR	TEL
M.S.GUNDAM ZEON DX	77.00
M.S. GUNDAM SENKY LOST WAR	79.00
MAXIMO	59.90
MOTO GP 2 JAP OFFERTA	51.00
SHIKIGAMI NO SHIRO	TEL
SMASH COURT TENNIS NAMCO	57.60
S.ROBOT WAR IMPACT	79.90
STAR OCEAN 3	TEL
SUIKODEN 3	TEL
TEKKEN 4	79.00
VIRTUA FIGHTER 4	55.00
ZERO	72.00
WINNING ELEVEN 6	TEL
ULTRAMEN 2 FIGHTING EVOLUTION	
VAMPIRE NIGHT	72.00
VIRTUA COP REBIRTH	TEL
WORLD FANTASISTA	TEL
XENOSAGA EPISODIO 1	TEL

ACCESSORI:

ACTION REPLY V2	45.00
VGA BOX	54.60
MEMORY 8MG	39.00
JOY PAD	35.70
REGION X	33.10
MODEM	TEL
GOLD RGB CABLE DVD	25.30
GAMESTUDIO PER VEDERE I TITOLI GAMEBOY SU PS2 A TUTTO SCHERMO	46.00

taccuino

Il pianeta videogioco è in continua evoluzione. La sua industria in costante fermento. Seguirne gli sviluppi e riportarli su queste pagine è nostra abitudine da 99 numeri. Ma non si può raccontare tutto in **Super Console**. E' necessario operare delle scelte. Scremare le notizie per riportare solo quelle più significative. Ma chi siamo noi per decidere cosa merita risalto e cosa no? Chi siamo noi per negare agli appassionati di *Chessmaster* la notizia dell'esistenza di un'edizione per PlayStation2, addirittura online compatibile, in arrivo a marzo? E allora benvenuti nel **taccuino** del news hunter di **Super Console**. Il luogo di "appuntamento" di tutte le notizie, gli eventi e le curiosità che hanno luogo durante il mese di stesura di **Super Console**. Perché **Super Console** non vuole negarvi nulla, nemmeno il più insignificante dei rumor.
Buona lettura.

20 novembre
- Rockstar acquista il team californiano Angel Studios (*Smuggler's Run* e Midnight Club) ribattezzandolo *Rockstar San Diego*.

21 novembre
- Headfirst Productions annuncia lo sviluppo di due titoli per PlayStation2 basati su Call of Cthulhu. Il primo, *CoC Tainted Legacy*, è previsto per la fine del 2004. Il secondo, dal titolo ignoto, per il 2005.

22 novembre
- Prevista per i primi del 2003, la commercializzazione di *XIII* (Ubi Soft) viene posticipata al terzo quarto di quest'anno.

26 novembre
- [Playworld] Square ed Enix annunciano la prossima fusione (effettiva dal 1 aprile) in Square Enix Inc.
- Agetec fissa per gennaio la commercializzazione in America di *Disaster Report* (aka *Zettai Zetsumei Toshi*)

27 novembre
- [foto] Enix svela per la prima volta il RPG *Dragon Quest VIII* (PS2) attraverso le pagine del periodico nipponico V-Jump. Il gioco è sviluppato da Level 5, il team responsabile di *Dark Cloud/Dark Chronicle* (PS2) e *True Fantasy Live Online* (Xbox). Poco sorprendentemente, la grafica è in cel-shading.

- 989 Studios annuncia *MLB 2004*, la nuova edizione della sua serie di baseball simulator per PlayStation2. L'uscita è prevista per la primavera del 2003 negli States.

28 novembre
- [Playworld] Sega Rosso annuncia la conversione per PlayStation2 del racing game arcade *Initial D Special Stage*.
- [foto] Partono in Giappone le prenotazioni di *Zelda* per GameCube. Termineranno il 13 dicembre.

29 novembre
- Koei annuncia *Shin Sangoku Musou 3* (aka *Dynasty Warriors 4*). In uscita il 27 febbraio in Giappone e a marzo negli States.
- Koei fissa per il 18 dicembre l'inizio del beta testing del MMORPG *Nobunaga's Ambition Online* in Giappone.
- Nel corso della trasmissione televisiva tedesca "Giga Games", Peter Molyneux mostra per la prima volta alcune immagini concettuali di *Black & White Titans*, adattamento per console del *B&W* uscito per PC qualche anno fa. Il titolo è in sviluppo su PlayStation2, ma arriverà anche su GC e Xbox.

01 dicembre
- La commercializzazione di *Metal Slug 3* per PlayStation2 viene fissata per il 27 marzo prossimo in Giappone.

02 dicembre
- Nintendo Europe conferma l'arrivo in Europa del GameBoy Player entro il 2003.
- Taito diffonde in Giappone un questionario per la raccolta di suggerimenti da impiegare nello sviluppo del seguito di *Energy Airforce*.

03 dicembre
- [Playworld] Sega annuncia *Virtua Fighter 4 Evolution* e le riedizioni della maggior parte dei suoi classici per PlayStation2, nonché *Rent-A-Hero*, *Illbleed*, *Dynamite Deka 2* e *Blue Stinger* per Xbox, e un'ignota simulazione di baseball per GameCube.
- La data di commercializzazione di *Final Fantasy X-2* in Giappone viene fissata al 13 marzo. Il prezzo a 7.800 yen.
- Oddworlds Inhabitants dichiara di essere al lavoro su due progetti per Xbox: un nuovo episodio della saga di Abe ed un titolo ad essa ispirato, ma concettualmente diverso. Probabilmente si tratta di *Hand of Odd*, una sorta di strategico/life sim annunciato due anni fa in concomitanza con *Munch's Oddysee* (quando era ancora previsto per PS2).

04 dicembre
- Konami annuncia di aver venduto 1 milione di copie *Pro Evolution Soccer 2* in Europa.
- Ubi Soft annuncia lo sviluppo di una versione di *Chessmaster* online compatibile per PlayStation2. In arrivo a marzo.

05 dicembre
- Sega annuncia che a partire dal prossimo anno fiscale si curerà personalmente della distribuzione dei suoi titoli in Europa (fino ad oggi curata principalmente da SCEE ed Infogrames).
- Nintendo of America annuncia la data di commercializzazione di *Zelda: The Wind Waker* negli Stati Uniti: 24 marzo 2003.
- Il prezzo consigliato dei giochi Xbox in Europa viene portato a 60 euro. Titoli "minori" come *Azurik* e *Nightcaster* vengono riprezzati a 30 euro. Altri, come *Amped* e *Rallisport Challenge*, da oggi costano ufficialmente 40 euro.

06 dicembre
- [Outerworlds] Capcom annuncia i remake di *Biohazard 2*, *Biohazard 3: Last Escape* e *Biohazard Code: Veronica* per GameCube.
- La data di commercializzazione in Giappone dell'Action RPG di Capcom *Chaos Legion* viene fissata al 6 marzo.
- La conversione per PlayStation 2 di *Hundred Swords* (strategico in tempo reale online originariamente apparso su Dreamcast) viene ufficialmente cancellata dalla line up di Sega Smilebit.
- Sierra annuncia lo sviluppo di un gioco per PlayStation2 ed Xbox basato sulla serie televisiva X-Files. In uscita nel secondo trimestre del 2003.

07 dicembre
- Nel corso di un'intervista condotta dalla CNN, RockStar Games conferma l'arrivo di due nuovi capitoli della serie *GTA*, nella fattispecie *GTA: Sin City* e l'inevitabile *GTA4*.

09 dicembre
- Acclaim chiude gli studios di Acclaim Salt Lake City.
- In un'intervista pubblicata sull'edizione nipponica di Playboy (si, quel Playboy), Shigeru Miyamoto conferma l'esistenza di due nuovi progetti: il prossimo *Super Mario* e *Pikmin 2*.

10 dicembre
- All'orecchio di Super Console giunge da fonte attendibile la notizia che SCEE avrebbe abbandonato i diritti di distribuzione dei titoli Namco e Square in Europa.

11 dicembre
- Nel corso di un'intervista rilasciata all'emittente televisiva giapponese TV Asahi, Hideo Kojima dichiara che *Metal Gear Solid 3* verrà presentato al prossimo E3 losangelino. Allo studio diverse soluzioni per un'edizione online compatibile.

12 dicembre
- Alcune catene di negozi giapponesi come Laox, Softmap e Sakurawa abbattono il prezzo al dettaglio di Xbox del 20% (da 24.800 a 19.800 yen) per spingere le vendite del sistema durante il periodo natalizio.
- Sony Europe apre ufficialmente le iscrizioni al beta testing del gioco in rete broadband su PlayStation2. (www.uk.playstation.com)

13 dicembre
- Sulla borsa di Tokyo le quotazioni dei titoli Nintendo, Konami e Sega perdono rispettivamente il 7%, il 5% ed il 3%.
- Sulla borsa di New York le quotazioni dei titoli Activision ed Electronic Arts perdono rispettivamente l'8% ed il 7%.
- Namco fissa per il 27 marzo la commercializzazione in Giappone di *Soul Calibur 2* per PS2, al prezzo di 6.800 yen.
- Nintendo e NEC stringono un accordo per lo sviluppo di una console di prossima generazione.
- [Playworld] Enix svela l'action RPG *Drag-on Lagoon* dalle pagine del periodico giapponese Famitsu.

14 dicembre
- [foto] *The Getaway* si piazza al primo posto nella classifica di vendita del software PlayStation2 in Inghilterra, scavalcando *GTA: Vice City* (ora al secondo posto).

- Nintendo lancia GameCube nel Sud Korea con tre giochi: *SMS*, *Smash Bros Melee* e *Mario Party 4*.

15 dicembre
- THQ conferma la conversione di *Red Faction II* per Xbox e GameCube.
- NPD Group registra una calo delle vendite di Xbox in America del 33% rispetto alle previsioni.
- Microsoft smentisce i dati di NPD Group facendo notare che non tengono conto della catena Wal-Mart.

16 dicembre
- [Outerworlds] Nintendo of America assicura che la campagna preordini di *Zelda: The Wind Waker* offrirà il medesimo regalo previsto in occasione di quella nipponica.
- Si diffonde il sospetto che Vivendi Universal stia trattando con Sony, Microsoft ed Electronic Arts per la vendita della sua divisione videogame, composta da Blizzard, Sierra e Black Label Games.

17 dicembre
- [Playworld] Capcom e Sega.com fissano per marzo la commercializzazione in America di *Automodellista*.
- La base installata di PlayStation2 in Nuova Zelanda tocca quota 120.000 unità.

18 dicembre
- [Outerworlds] Bloomberg e Media Create diffondono i primi risultati di vendita in Giappone della versione GC di *Zelda*.
- Microsoft annuncia che si curerà personalmente della distribuzione in Europa del mech simulator *Steel Batallion* per Xbox.
- Infogrames vende i diritti cinematografici di *Alone in the Dark* alla multinazionale Dritte/Vierte Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co.

20 dicembre
- Namco Hometek annuncia per il 25 febbraio la commercializzazione di *Xenosaga* in America.

Loghi e Suonerie

CHIAMA 899 31 31 31

INSERISCI IL NUMERO DI SUONERIA O LOGO CHE PREFERISCI E IL TUO NUMERO DI CELLULARE, TI ARRIVERA' SUBITO VIA SMS
LOGHI PER CELLULARI NOKIA E COMPATIBILI - SUONERIE PER CELLULARI NOKIA ed EMS

TOP 10 SUONERIE

6493 - Asereje - Las Ketchups
6516 - Complicated - Avril Lavigne
6246 - Underneath your clothes - Shakira
5520 - Soul Sound - Sugababes
6491 - Cleaning Out My Closet - Eminem
6502 - GLi uomini e le donne sono uguali - Cesare Cremonini
2543 - A little less conversation - Elvis Presley
6513 - In my place - Coldplay
2546 - Kiss Kiss - Holly Valance
2545 - Wherever you will go - The Calling

TOP 10 LOGHI

LOGHI VARI

SUONERIE

ITALIANI
6243 - Un'estate fa - Delta V
2548 - Rosso Relativo - Tiziano Ferro
6528 - Il giorno della mia festa - Marina Rei
6527 - Sento le campane - Zucchero
6521 - L'aiuola - Gianluca Grignani
6512 - Eri bellissima - Ligabue
6501 - Dove il mondo non c'è più - Francesco Renga
6392 - Sarà la primavera - Dual Gang
6391 - La marcia dei santi - Archinuè
6390 - All'infinito - Andrea Febo
6388 - Se poi mi chiami - Simone Patrizi
6387 - Ho mangiato la ragazza - La Sintesi

STRANIERI
6247 - Get the party started - Pink
6245 - A thousend miles - Vanessa Carlton
6235 - No limits - 2Unlimited
6233 - Do for love - 2Pac
2549 - Le vent nous portera - Noir Desir
2547 - Without me - Eminem
6519 - By the way - Red Hot Chili Peppers
2538 - Trouble - Coldplay
2534 - Crazy train - Ozzy Osburne
2533 - Patience - Guns 'n roses
6525 - Get over you - Sophie Ellis Baxtor
6523 - Otherwise - Morcheeba

CARTONI ANIMATI
2530 - Kimba il leone bianco - I Cavalieri del Re
6490 - Cruel Angel - A.A.V.V.
5669 - Lupin - A.A.V.V.
6486 - L'ape Maia - A.A.V.V.
6485 - Anna dai capelli rossi - A.A.V.V.
6483 - Woody Woodpecker - A.A.V.V.
5670 - Heidi - A.A.V.V.
6471 - Sailor Moon Transformation Theme - A.A.V.V.
5737 - The Simpsons - A.A.V.V.
6465 - Mila e Shiro 2 - Cristina D'Avena
6118 - Pollon - A.A.V.V.
6462 - Candy Candy - Cristina D'Avena

SIGLE TV
5691 - Novantesimo minuto - A.A.V.V.
5664 - La famiglia Addams - A.A.V.V.
5420 - Saranno Famosi - A.A.V.V.
5663 - Friends - A.A.V.V.
5409 - Furia cavallo del West - A.A.V.V.
6283 - James Tont (Zelig) - A.A.V.V.
5418 - Muppets show - A.A.V.V.
5553 - Grande cazzata - Trio Medusa
5401 - X-files - A.A.V.V.
6354 - Mission impossible - A.A.V.V.
6264 - Le iene (sigla) - A.A.V.V.
5764 - McGyver - A.A.V.V.

NON TROVI LA TUA PREFERITA?
ALTRE MIGLIAIA DI LOGHI E SUONERIE LE TROVI SU
WWW.SUONERIE31.COM

GEKOLAB UK

CHIAMA SUBITO 899 31 31 31

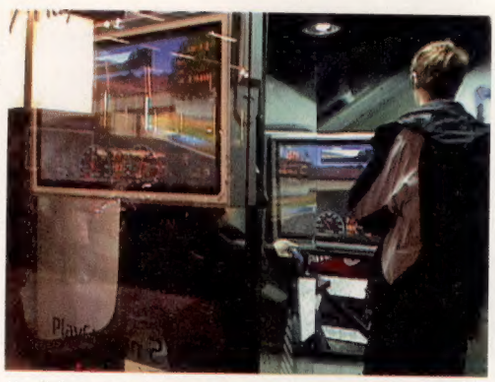
Servizio offerto da GEKOLAB UK LTD LONDON tariffa singolo scatto Euro 3 più IVA, nessun costo al minuto
Assistenza clienti 199 44 44 31

Speciale **Motor Show 2002**

Salone internazionale dell'auto e della moto - Bologna, 7-15 dicembre

Dal reale al virtuale. Sullo sfondo, i battaglioni di visitatori adulti scrutano il modello della nuova Nissan Micra. In un angolo, intanto, un bambino si mette al volante e prova l'auto direttamente in pista.

*Nota: gli articoli riguardanti **MotoGP3** e **GT Concept Alfa 147 GTA** presenti su queste pagine, sono stati redatti in seguito a test effettuati in redazione, e non dopo una semplice prova negli stand del Motor Show. **Super Console** ringrazia per la collaborazione i prodi Andrea Cuneo e Gustavo Cali.*



*Una delle postazioni di gioco dello stand Alfa Romeo, nelle quali era possibile provare la versione di **GT Concept** con la nuova Alfa 147 GTA, vantava la presenza di uno schermo al plasma e di un apposito sedile abbinato ad un volante GT Force. Durante i giorni della fiera, i visitatori hanno avuto modo di confrontarsi virtualmente a colpi di tempi sul giro. Il detentore del record giornaliero (la gara si svolgeva sull'Autumn Ring) poteva portarsi a casa una PS2 ed una copia di **Gran Turismo 3**.*

Fuori dal centro fieristico di Bologna, dove si sta tenendo l'edizione 2002 del Motor Show, il freddo uccide. All'interno, l'escursione termica sembra proporsi lo stesso obiettivo. La risposta alla domanda che vi stata ponendo in questo momento è no. **Super Console** non è diventata una rivista specializzata in Donne & Motori (nonostante questo potrebbe essere un ottimo metodo per vendere più copie). È semplicemente il Motor Show che si è aperto, soprattutto quest'anno, a qualche accenno di videogioco. Piazzale Moro, padiglione 33. Entriamo…

Realtà simulata & Simulazione reale

Oltre un milione di visitatori, più di centomila metri quadrati di superficie espositiva, ma una minore quantità di espositori e di gare svolte, piccolo segnale dello stato di crisi attraversato dall'industria. Questo il Motor Show 2002. Ma quello che interessa **Super Console**, paradossalmente, è un altro dato: il numero di test effettuati dai visitatori su auto e moto, stimati quest'anno in oltre 40.000. Un dato che oggi, vista la sua inevitabile incompletezza, non ha più ragione di essere. La tecnologia del videogioco si è insinuata progressivamente negli ultimi anni nella fiera bolognese, dando adito ad una nuova suddivisione: prove reali e prove simulate. Il simulatore di guida velocemente si evolve. E se un tempo un simulatore poteva essere definito un videogioco evoluto, oggi i ruoli si invertono, ed i vecchi simulatori (alcuni ancora presenti al Motor Show) assumono il ruolo di anticaglie tecnologiche, scarsi tentativi di avvicinarsi al più complesso e completo videogioco moderno. E la guida virtuale conquista nuovi spazi. Disseminati all'interno dell'intera superficie espositiva, videogiochi di varia origine e natura impreziosivano (per l'occhio dell'appassionato, sia chiaro) gli stand di diversi espositori di rilievo. Non solo i totem PS2 installati negli spazi espositivi della Gazzetta dello Sport, tantomeno i numerosi cabinati di **MotoGP** (versione da sala giochi, anno 1998) con i quali le riviste specializzate attiravano giovani visitatori in modo mediamente subdolo, ma soprattutto alcuni pezzi particolarmente interessanti della produzione giapponese. È il caso di **MotoGP3** e di due nuove edizioni di **GT Concept**, presentati al Motor Show con il chiaro intento delle case di attirare l'interesse dei più giovani...

Dollari reali & dollari simulati

Proprio negli scorsi mesi, diverse case giapponesi, tra le quali Subaru, Mitsubishi e Nissan (le cui vetture erano state inserite all'interno di **GT3** e prequel), si erano dette soddisfatte dell'impatto del videogioco made in Polyphony sui loro prodotti. Il lavoro di diffusione culturale di Yamauchi & co. si è concretizzato negli ultimi mesi in un degno aumento delle vendite dei colossi giapponesi in Occidente. Elemento da far risalire anche, a parere dei diretti interessati, alla maggiore "consapevolezza automobilistica" (si perdoni l'espressione) instillata nei giovani giocatori dal videogioco stesso. Tutto questo risponderà a verità? Impossibile dirlo, ma in effetti, chi se ne sbatte. È sufficiente infatti che la commistione continui. E continui ad invadere il Motor Show. Nello stand Ford, che esponeva la superba Ford Focus di Colin McRae, una fila di schermi proponeva il test dell'ultimo episodio PS2 della saga omonima. Negli stand Aprilia, Alfa Romeo e Nissan, trovavano invece posto i "pezzi pregiati" citati in precedenza. Da una parte i prodotti a due ruote dell'Aprilia, luccicosamente esposti per indurre salivazione nel motofilo, dall'altra 6 postazioni di prova con una versione beta di **MotoGP3**, in grado di riscuotere un notevole successo tra il popolo che pilota e videopilota. Quindi l'incursione nello stand Alfa Romeo, dove 5 postazioni mettevano a disposizione una nuova versione di **Gran Turismo**, nella forma di **GT Concept Alfa 147 GTA**. Infine lo stand Nissan, all'interno del quale nuovi totem PS2 ospitavano l'ennesima versione custom del racing game di

GT Concept Alfa 147 GTA
FORMATO: **PLAYSTATION2**
VERSIONE: **EUROPEA**
PRODUTTORE: **SONY**
SVILUPPATORE: **POLYPHONY DIGITAL**
GENERE: **GUIDA**
SUPPORTO: **1 DVD-ROM**
MULTIPLAYER: **NO**

Polyphony, ovvero **GT Concept Nissan Micra**. **Super Console**, come inevitabile, ha indagato su entrambi questi due nuovi episodi…

GT Concept Alfa 147 GTA – Hands on

È una strana sensazione, girare sul circuito di Tokyo R246 all'interno di un videogioco che non verrà mai commercializzato. **GT Concept Alfa 147 GTA** è esattamente questo: una versione di **GT3** realizzata ad personam (o meglio, ad machinam), voluta da Alfa Romeo per celebrare e diffondere il verbo del suo nuovo modello di vettura. La struttura di base del gioco, come prevedibile vista la natura del progetto, si caratterizza per l'immediata accessibilità di tutti i contenuti. Ed i contenuti, fattore ancora più prevedibile, si dimostrano piuttosto limitati. Il menu iniziale mette a disposizione 3 livelli di difficoltà, Normal, Professional e Ace, l'ultimo dei quali sbloccabile, come da tradizione *Concept*, tramite la pressione dei tasti dorsali. L'offerta lorda di piste si attesta sulle 6 unità, con la possibilità di scegliere tra Autumn Ring, Tokyo R246, Midfield Raceway e rispettive versioni reverse. Nonostante in sede di demo sia possibile osservare una gara tra i principali modelli Alfa Romeo, selezionando liberamente l'auto seguita dalle telecamere, l'Alfa 147 rimane l'unico modello utilizzabile in gara. A disposizione del giocatore le 10 colorazioni reali della vettura, dal Rosso Alfa allo splendido Luxor Black, oltre che la possibilità di selezionare cambio manuale o automatico e tipo di aiuti attivati (ESP e TCS). Una volta scesi in pista l'azione è quella classica della sottoserie **GT Concept**. Il controllo della 147 varia notevolmente a seconda del livello di difficoltà selezionato, non prestandosi però a particolari evoluzioni sull'asfalto. Le prestazioni dell'auto, come naturale, non raggiungono infatti quelle dei modelli classe S presenti in **GT3**, con una velocità massima che si attesta sui 200 Km/h ed una tenuta di strada generalmente solida. Il modello poligonale della 147 vanta una splendida realizzazione, mostrando una chiara attenzione al dettaglio (tradizione di casa Yamauchi), sottolineata come di consueto in sede di replay. Il comparto audio, dal canto suo, induce ad una paradossale lamentela circa la poca incisività sonora del motore. Almeno fino a ricordare che questa versione di **GT Concept** è realizzata per pubblicizzare una vettura, non per stordire il giocatore sottolineando la rumorosità del motore Alfa Romeo. La schermata delle opzioni, infine, mette a disposizione le impostazioni 4:3 e 16:9, oltre che la possibilità di configurare il volante GT Force per entrambi i giocatori (nonostante sia possibile giocare solo in singolo). Da notare che i piazzamenti in gara vengono memorizzati dal gioco, che visualizza la migliore posizione ottenuta accanto al logo di ogni pista nella schermata di selezione tracciato. Ma a questo, anche ottenendo la vittoria in ogni pista di un livello, non corrisponde nessuna feature sbloccata (fattore sottinteso dall'impossibilità di salvare la partita). In definitiva: **GT Concept Alfa 147 GTA** è un pezzo da collezione e da curiosi del videogioco. Nient'altro che questo. Ma per **Super Console** era impossibile esimersi dalla sorridente quanto singolare proto-recensione di un videogioco non destinato al commercio…

GT Concept Nissan Micra – Hands on

All'interno degli stand del Motor Show, come detto, la versione Alfa Romeo non era l'unico **GT Concept** personalizzato dato in pasto al pubblico. Accanto al nuovo modello reale di Nissan Micra, infatti, appositi totem PS2 davano la possibilità di provare la vettura in versione digitale. Nulla da segnalare, in questo caso, se non l'ancora minore estensione del gioco in versione Micra: a disposizione solo il tracciato di Autumn Ring, da affrontare con una struttura a checkpoint. Fine del tempo e fine della prova. Eppure, ugualmente, consueta folla di curiosi intorno alle prestazioni di prova. E allora attendiamo il prossimo anno. In attesa di vedere come si evolverà il rapporto di amore profondo tra l'industria dell'auto e la serie di **Gran Turismo**…

Marco "Macio" Melandri, classe 1982. Il 20 ottobre 2002, a 20 anni e 74 giorni, è diventato il più giovane campione del mondo della classe 250 di motociclismo. Questa incursione di **Super Console** nell'ambiente dei motori è stata l'occasione perfetta per proporre qualche domanda informale al pilota italiano, tra una prova a **MotoGP3** e qualche foto alle bellezze che popolavano gli stand del Motor Show. .

Super Console: Sei un videogiocatore? Se lo sei, come si è evoluta la tua "carriera" di videogiocatore?
Marco Melandri: Non sono un videogiocatore accanito. Mi piace soprattutto giocare con gli amici. Da piccolo giocavo tantissimo, ma ultimamente, per via dei molti impegni, non gioco molto. Però nel camper ho una PlayStation2.

SC: Qual è il tuo genere di videogiochi preferiti?
MM: Gioco solo a **MotoGP** e **GT3**.

SC: Cosa ne pensi della serie di *MotoGP*? Credi che la dinamica della vera guida motociclistica sia resa in maniera realistica o hai notato errori o inesattezze eclatanti?
MM: Penso che siano giochi molto divertenti, ma non si può dire che sia uguale guidare una moto di quel tipo e guidare una moto vera. Le piste sono fatte molto bene. Sono molto realistiche. La moto scivola, è divertente, però è sempre un gioco.

SC: Nella serie *MotoGP* la perdita di aderenza in curva viene preannunciata dal progressivo intraversamento della moto. Nella realtà su quali elementi fa affidamento il pilota per valutare aderenza e stabilità della moto, sia in accelerazione che in frenata?
MM: Nella realtà ci sono un sacco di fattori che comunicano la perdita di aderenza. In **MotoGP** praticamente te ne accorgi solo quando appare la nga nera sull'asfalto. Ci sono cose che un videogioco non può nprodurre.

SC: La turbolenza di un avversario che precede, in curva o in rettilineo, è elemento fondamentalmente destabilizzante?
MM: Non proprio. Più che altro la turbolenza ti fa "sentire" la moto che hai vicino, ma non compromette più di tanto la stabilità.

SC: Quando si è in piega, e si accelera violentemente facendo slittare la ruota posteriore, quanto è probabile/difficile riprendere in mano la situazione?
MM: Dipende dalla cilindrata, dalla potenza. Però direi che in generale è abbastanza controllabile/gestibile. Basta vedere come guida Valentino *[ride]*.

SC: Ti è mai capitato di sfidare ad un videogioco motociclistico un pilota (reale, sia chiaro) tuo rivale? L'abilità nel gioco corrisponde in qualche modo all'abilità reale?
MM: Si nel camper gioco spesso con Valentino Rossi. Ci divertiamo moltissimo, ma è chiaro che non si possono fare confronti con le prestazioni nelle gare reali. **MotoGP** è solo un gioco.

SC: Se una software house ti chiedesse una consulenza per la realizzazione di un gioco motociclistico, quali sarebbero gli elementi che vorresti inserire sicuramente nel gioco? Sia interni che esterni alla pura sezione di guida [non vale citare le ragazze sulla griglia di partenza].
MM: Al momento non mi viene in mente niente… Magari avendo il gioco davanti… però c'è una cosa da dire su **MotoGP**. Come ho già detto prima, i tracciati sono molto realistici e devi davvero seguire le traiettorie giuste per prendere bene le curve, frenando col dovuto anticipo e così via. Una cosa però non mi convince, ed è la chiusura delle curve. Nella realtà è più facile stringerle, mentre nel gioco le moto tendono a restare sull'esterno costringendoti a frenare troppo per rientrare.

SC: Un pronostico: chi trionferà nella prossima stagione? Dacci le prime tre posizioni a fine campionato…
MM: Secondo me saranno tre italiani. Non so in che ordine, ma tre italiani sicuramente. Siamo molto forti quest'anno.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **27 FEBBRAIO**

MotoGP 3

La serie di **MotoGP** arriva al bivio del terzo episodio. Da qui si apre la strada verso due tipi di evoluzione. **Super Console** cerca di intuire da che parte stiano piegando le moto virtuali di casa Namco.

*Le cadute sono rese con modalità più spettacolari che in passato. Gli incidenti ad alta velocità provocano il micidiale volo a terra del pilota, mentre la moto rimpalla ripetutamente sul terreno. Una dinamica vagamente simile, a suo modo, a quanto visto nello storico **Super Hang-on**.*

*Il potenziamento grafico-poligonale (non eclatante, secondo quanto mostrato dalla beta testata da **Super Console**) non ha ancora risolto il problema-pneumatici. Le gomme delle moto mostrano ancora discreti spigoli, senza riuscire a conquistare quelle rotondità che sarebbero auspicabili.*

L'evoluzione delle serie di videogiochi segue molto spesso un percorso ricorrente. Il primo episodio traccia le linee fondamentali del nuovo prodotto. Il secondo riprende il prequel per rifinire gli elementi ancora grezzi e per ampliare l'esperienza di gioco. Il terzo rappresenta una svolta. O reinventare o morte. Nel primo caso vengono introdotte novità di rilievo nella struttura di gioco, che giustifichino l'afflusso nei negozi degli amanti della serie. Nel secondo caso ci si limita al solo aggiornamento grafico/statistico. E per il franchise, dal punto di vista puramente ludico, cominciano a suonare le campane a tocco singolo. Il primo verdetto: il terzo episodio di **MotoGP** sembra aver imboccato una terza strada, esattamente al centro tra le due appena indicate. Con buona pace di qualsiasi assurdo tentativo di teorizzazione…

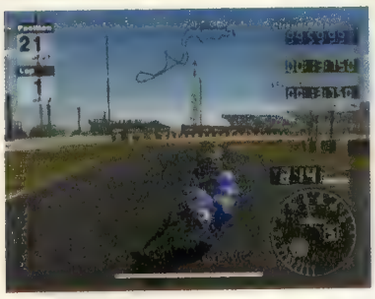
Il primissimo impatto con **MotoGP 3** è da spigoli della bocca degnamente tirati verso l'alto. Nel senso del sorriso andante. Una discreta presentazione in computer grafica accompagna il giocatore nei suoi primi istanti di prova, per poi aprirsi alla rivelazione dei nuovi menu di gioco, per buona parte graficamente rivisitati. L'occhio scorre il main menu e la lista dei game mode riporta alla mente il passato. A disposizione le modalità Arcade, Season, Time Trial, Challenge, Multiplayer e Legends. Esattamente in linea con l'offerta ludica ricordata dal giocatore del 2° episodio. Ma solo l'approfondimento porta alla vera scoperta. E naufragar m'è dolce in quel menu…

Da Arcade a Season: 21 piloti in pista

Le prime due modalità di gioco confermano la tradizione, garantendo la possibilità di affrontare gare singole [Arcade] o intere stagioni [Season], ma si aprono ad alcuni piccoli assestamenti a livello strutturale. La modalità Season offre la selezione di 3 livelli di difficoltà: Easy, Normal e Hard. Il livello più semplice mette a disposizione la libera selezione della moto, con la quale affrontare una stagione breve di gare consecutive. Ma è sufficiente negoziare la prima curva in Easy mode per comprendere come il suo ruolo sia quello di viatico per gli apprendisti puri. Il sistema di controllo della moto viene infatti alterato dalla CPU, con condizioni simili a quelle implementate in **F355 Challenge**. Anche con la modalità simulazione attivata, l'accelerazione viene soffocata in uscita di curva, impedendo alla moto di intraversarsi e di abbandonare sull'asfalto il pilota. La frenata, ancora più invasivamente, avviene in modo automatico, con il pilota che si alza impettito in fondo al rettilineo anche se il giocatore continua a infierire sull'acceleratore. Il selettore On/Off della simulazione assume in questo caso un ruolo accessorio, con il livello di difficoltà Easy che prende il posto, a conti fatti, dell'assente modalità Training. Ma **MotoGP 3** evolve immediatamente a livello di difficoltà Normal. È a questo punto che la struttura di gioco si apre quasi completamente. La stagione torna alla sua durata normale, mentre la successione di gare viene inframmezzata obbligatoriamente da altre sessioni. Nel menu di gioco compaiono le voci per l'accesso alla pratica e alla sessione di qualifica, l'ultima delle quali da affrontare necessariamente (almeno per un giro) per ottenere un posizionamento sulla griglia di partenza. La selezione della moto rimane libera, gli aiuti imposti della CPU in fase di guida vengono eliminati, mentre in fase di pre-gara al giocatore viene dato modo di settare al meglio il proprio mezzo. Non solo la scelta del cambio (manuale o automatico, presente comunque anche in modalità Easy), ma una serie di impostazioni riprese per buona parte dal primo episodio. Apposite barre permettono di variare governabilità, accelerazione, frenata e velocità massima, oltre che le dimensioni degli pneumatici e, novità, il consumo di carburante. Una selezione On/Off viene accompagnata in questo caso dalla percentuale di consumo (1-100%), con l'unico risultato, però, di instillare dubbi nel pilota che scenda successivamente in pista. La spiegazione è molto semplice: questa versione beta di **MotoGP 3** è incompleta. E si vede. Qualsiasi sia la percentuale selezionata, infatti, in caso di attivazione del consumo la moto abbandona il giocatore in mezzo alla pista dopo pochi metri dalla partenza, con una scritta Fuel Empty che ingombra lo schermo, inducendo la simbolica comparsa di un punto interrogativo sopra il casco del pilota. Classificata come poco verosimile la presenza di fermate ai box, il ruolo del consumo (sempre che sia implementato nella versione finale) rimane al momento poco chiaro. Nuove informazioni alle nuove release. Per il resto, la stagione Season prosegue in modalità Hard, quando si apre alla possibilità di affrontare stagioni successive e quando la selezione della moto diventa subordinata ai risultati ottenuti nelle stagioni precedente, riprendendo la struttura a "carriera" già vista nel prequel. Ma anche oltre la stagione altre novità cercano di arricchire l'esperienza…

Da Time Trial a Challenge: solo sull'asfalto

Altri 100 challenge attendono il giocatore nell'apposita sezione. I bonus sbloccabili in questo caso sono ancora una volta molto simili al passato, tra nuovi piloti, nuove modalità (la Legends, ad esempio), fotografie dal mondo del Motomondiale e, piccola new entry, alcuni filmati. A variare, almeno in parte, sono alcuni dei tracciati sui quali cimentarsi, caratterizzati da strutture alquanto singolari e spigolose. Un piccolo spunto per costringere a variare la propria condotta di guida. Il Time Trial, da parte sua, si dimostra il luogo giusto dove



approfondire l'impianto di controllo pensato per questo episodio. Le nuove variabili inserite (entrambe disattivabili dal menu opzioni) prendono il nome di spostamento del peso e di doppio freno. Riguardo al primo i dubbi sono simili a quelli già espressi per il consumo di carburante. La configurazione dei comandi ci mostra la possibilità di spostare il peso agendo sulle direzioni alto/basso della leva analogica, ma i risultati non si mostrano. Il pilota rimane fisicamente fermo, non si assiste a nessuna variazione nell'efficacia della frenata, e l'unico risultato sembra essere un maggiore controllo sull'impennata. Per quanto riguarda la seconda opzione, la possibilità di attivare il doppio freno, il discorso si inverte. E **MotoGP 3** mostra di poter offrire altri elementi di interesse. In questo caso il tasto ● continua a controllare il freno anteriore, mentre a L2 (o un altro tasto liberamente configurabile) viene affidato l'uso del freno posteriore. Quest'ultimo non dispone di nessun misuratore d'intensità a schermo, influisce solo leggermente sulla velocità della moto, ma la sua utilità è evidente già dopo pochi giri. L'impossibilità di destabilizzare la moto con il freno posteriore, lo rende lo strumento migliore per l'assestamento della velocità in curva. La decelerazione di pochi chilometri orari, quella che permette di definire le traiettorie con precisione maggiore, passa così dalle mani dell'anteriore (troppo potente, nonostante la funzione analogica, e troppo pericoloso, perché in grado di lasciarci sull'asfalto) al più amichevole posteriore. Il guadagno in profondità del controllo è apprezzabile, soprattutto alla luce dei livelli di difficoltà più elevati che attendono il giocatore, dove il decimo di secondo può giocare un ruolo rilevante. Per il resto il controllo non manca di premiare e di punire. In modalità simulazione e con il controllo analogico attivato, la moto segue gli stessi ritmi di **MotoGP 2**, sia per quanto riguarda l'aderenza in curva che per quanto concerne la rapidità di spostamento del peso sull'asse orizzontale. Gli spazi di frenata appaiono invece più lunghi (nonostante molto dipenda dalle caratteristiche della moto), costringendo in genere ad una maggiore prudenza negli approcci alle pieghe. Pieghe oltretutto penalizzate dalla rinnovata intransigenza al fuoripista. Le escursioni sull'erba, già penalizzate nel prequel, tornano a terrorizzare i piloti dell'intero universo Namco, mandando a terra la moto in caso di uscita con inclinazione e velocità non ridotti al minimo. Tutti questi elementi, in ogni caso, producono un chiaro risultato: l'estensione dell'esperienza di gioco. Non per quello che riguarda la longevità (o almeno, non solo), ma per quanto concerne il gap tra il livello di guida più semplice (Simulation Off e tutte le feature disattivate) e quello più professionale, ancora più ostico che in passato. **MotoGP 3** si amplia. E promette di accogliere qualsiasi tipo di giocatore…

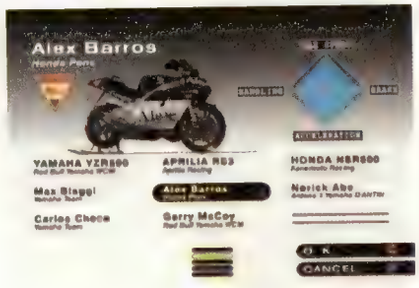
Verso il Multiplayer: 2-4 sfidanti sulla griglia

Forse tra le maggiori novità di questa terza edizione, il multiplayer offrirà finalmente la possibilità di sfidarsi in quattro giocatori contemporaneamente sulle piste di **MotoGP**. La funzione, ancora non implementata in questa versione beta (se non nelle voci di menu), usufruirà di un doppio splitscreen. L'intera sezione, in parte già testabile, offriva comunque alcune interessanti feature. La modalità VS (2-4 giocatori), mette a disposizione i 15 tracciati del gioco più le 20 piste extra (già sperimentate nel Challenge Mode). Ad esso si affianca la modalità Grand Prix, nella quale 2 giocatori possono cimentarsi in un campionato personalizzato (su 1, 3, 5 o 15 gare), con funzione di salvataggio annessa.

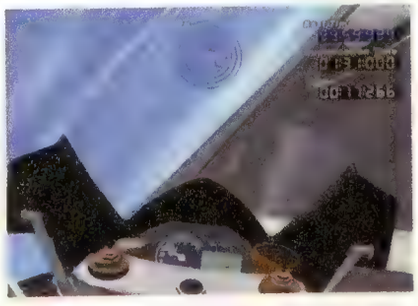
Indagini tecniche & conclusioni

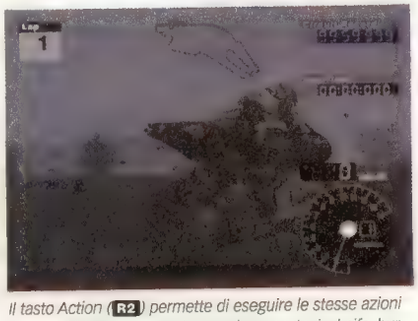
È la legge del sequel. C'è una quantità minima di miglioramento tecnico, dice l'esperienza, che i sequel devono portare su schermo. E **MotoGP3** sembra voler sottostare a tale regola. Ma il gap rispetto al primo episodio, è bene chiarirlo da subito, non si attesta su livelli così rilevanti. I nuovi tracciati allestiti da Namco offrono maggiori quantità di poligoni, sotto forma di nuovi particolari a bordo pista. I modelli delle moto si evolvono, mostrando un dettaglio generale leggermente superiore, soprattutto per quanto riguarda la sezione anteriore. La visuale in prima persona, da parte sua, offre in questa edizione uno spettacolo di buon valore. Il cupolino si presta a qualche accennato riflesso ambientale (totalmente fittizio, ma comunque gradevole), mentre la strumentazione di fronte agli occhi del pilota varia a seconda della moto utilizzata. L'esperienza di gioco con questa visuale disorienta al limite della giocabilità, ma inutile sottolineare che il classico appassionato della serie potrà trovare gradevole cimentarsi con questa sfida. Eppure, tornando al comparto più squisitamente tecnico, alcuni limiti della serie si ripetono. Non solo per quanto riguarda l'aliasing (assai ridotto in questa edizione), ma anche per ciò che concerne il leggero flickerio e la qualità di alcune texture del terreno, ancora sfocate ed "tremolanti" in caso di inquadratura ravvicinata. In conclusione…

MotoGP 3 sembra avviarsi verso la terza via. Nulla a che fare con il fascismo, per carità. Solo un gioco che sembra non volersi tradire, ripercorrendo il passato senza però abbandonarsi al videogioco stagnante, grazie ad alcuni elementi di interesse aggiunti per l'occasione. Ma nonostante l'approfondimento di questa anteprima, la versione testata rimane una beta nel senso più pieno del termine. È con questa idea che **Super Console** attende la fine di febbraio. Per vedere in che direzione avranno piegato le moto virtuali di Namco…



***MotoGP 3** può contare sulle moto e i piloti aggiornati alla scorsa stagione, oltre che sulla presenza di 15 tracciati reali.*





Il tasto Action (R2) permette di eseguire le stesse azioni coreografiche del prequel, come impennata, jacknife, burnout ed esultanza post-vittoria, più un paio di new entry. La prima consiste nel far voltare il pilota per guardare gli inseguitori. La seconda, attuabile in caso di multiplayer, nel "chiamare" l'avversario protendendo il braccio all'indietro. In questo caso non si segnala nessun dito medio alzato. Per la precisione.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **TITUS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FEBBRAIO**

Robocop

Il ritorno del superpoliziotto del futuro sembra coincidere con uno sparatutto non proprio futuribile...

Il gioco si concede qualche incursione nelle buone vecchie leggende metropolitane sulle fogne...

***Robocop** propone ovviamente i classici siparietti massmediatici, che qualitativamente però sfigurano clamorosamente in confronto ai notiziari live-action di un gioco come **Headhunter**...*

Avolte ritornano, e ci mettono pure parecchio. Per forza, con l'incedere di Robocop percorrere la via del ritorno sarà stato come presentarsi a una gara di Formula Uno con l'attrezzatura della corsa coi sacchi. Per chi non avesse capito di cosa si sta parlando, sarà opportuno un aggiornamento. La saga di *Robocop* è una trilogia cinematografica esordita nel 1987 sotto la regia di Paul Verhoeven e pian piano degenerata fino all'ultimo capitolo del 1993. Il protagonista è l'ultima frontiera della giustizia senza rimorsi, anzi della giustizia senza rimorsi con l'autofuoco inserito. Il nuovo superpoliziotto concepito dal dipartimento di polizia di Detroit è Robocop, ovvero un esoscheletro impenetrabile con una serie di muscoli cibernetici in cui è stato infilato quel che rimane del poliziotto Alex J. Murphy, ridotto a un involtino con la testa di uomo in seguito a una sparatoria. Ma quello che rimane è abbastanza per far funzionare un cyborg che, nonostante il clamoroso dilagare della violenza in città, è praticamente invincibile e non si "vergogna" di farlo notare alla criminalità urbana. Il divertimento nel film derivava soprattutto dal contrasto tra le classiche intimazioni da poliziotto che ha sotto tiro un malvivente, e la fine riservata a quest'ultimo in caso Robocop si accorgesse che il criminale sgarrava per un millesimo di secondo. Nel gioco non si ha a disposizione né l'autofuoco né l'invincibilità, ma avrete già capito che ci troviamo di fronte a uno sparatutto di futuribile squallore urbano, in cui la vostra attività massacratoria sarà rivolta appunto ai criminali che ormai costituiscono il vero ecosistema del network d'asfalto di Detroit. Qui avanzerete tra scenari disastrati, macerie e patetici posti di blocco, in una metropoli che è stata investita dalla distonia più cupa. All'epoca, uno degli elementi più caratteristici delle ipercapacità di Robocop era il sistema di puntamento del bersaglio, qui replicato fedelmente. Più che puntamento, dovremmo parlare di identificazione: l'HUD del casco del cyborg si occupa infatti di rielaborare ciò che entra nel suo campo visivo e di distinguere tra paesaggio inanimato, civili e delinquenti. Questi ultimi vengono subito evidenziati da specifiche cornici rosse (blu per gli innocenti). Se vi sembra di vedere sovrapposti riquadri dei due colori, o avete indossato per sbaglio degli occhialini 3D al posto di quelli normali, o è quasi sicuro che si tratta di un malvivente che si sta facendo scudo con un ostaggio. In questo caso è necessaria la massima cautela e freddezza. Come dicevamo, questo sistema "faceva scena", e il tempo passato non è usato a caso. Oggi cinematograficamente scontata, questa impostazione, applicata da Titus con modalità rispettose del sistema di puntamento del film, si rivela videoludicamente banaloide. I tanti riquadri di identificazione del bersaglio servono solo per una questione visiva, senza offrire possibilità di aggancio singolo o multiplo. Contando che l'impostazione si mantiene abbastanza monocorde per svariati livelli, era probabilmente il caso di concedere qualche licenza maggiore al gioco vero e proprio. Se non nell'arsenale (comunque un'ottima idea, a nostro parere), almeno in qualche diversivo motorizzato. Insomma, il robosbirro dà l'idea di essere videoludicamente poco attrezzato... Qua e là, almeno in questa versione preview da noi testata, fa comunque capolino qualche apprezzabile elemento di contorno, nella forma di obiettivi secondari e puzzle. Riguardo al primo caso: nel gioco sono presenti alcuni nemici che si arrendono durante uno scontro a fuoco. Riuscendo ad arrestarli nel numero indicato nel briefing nella sezione degli obiettivi secondari, si viene quindi ricompensati, nonostante ancora non sia chiara la natura del compenso. Riguardo al secondo caso: durante la prova di questa versione preview, Robocop può darsi da fare con delle valvole del sistema fognario per regolare il livello dell'acqua. Il robot, infatti, può guadare un corso d'acqua, ma se si immerge inizia a disfunzionare. Lo stesso avviene se si crivella per sbaglio un civile: per un attimo la sua "coscienza" si appanna e il display mostra dei tipici disturbi televisivi. In quel frangente al giocatore sono precluse le normali iniziative da cyber-poliziotto. "Tutto qui?" mi sembra di sentire. In effetti, da questa versione di anteprima non trapelano particolari virtuosismi. Ora che il mondo degli sparatutto per PS2 è stato beneficiato dell'ingresso di un **TimeSplitters 2**, bisognerebbe darsi ancora più da fare per puntare alla nuova soglia di eccellenza. L'impressione è che **Robocop** si crogioli nel suo pur blasonato copyright e lasci poco spazio all'inventiva crivellatoria, ma potrebbe essere solo un'impressione...

Tenchu 3 Wrath of Heaven

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **K2 LLC** Supporto: **N/A** Uscita: **Marzo (USA)**

Prima di **Splinter Cell**, prima di **MGS**, prima di tutto, c'era **Tenchu**. Era il febbraio del 1998 quando Sony Music Entertainment commercializzava in Giappone il primo stealth game per i sistemi a 32bit. Il team di sviluppo Aquire aveva precorso i tempi e ciononostante in pochi le attribuirono il merito di aver praticamente inventato il genere. Troppo accecati dalla spasmodica attesa del capolavoro di Kojima (in uscita qualche mese dopo), ma anche scarsamente motivati dalla debole spinta promozionale di SME.

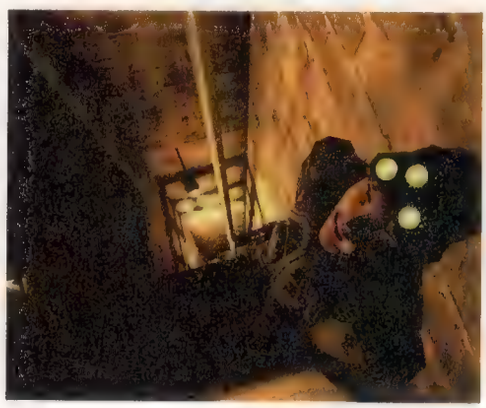
Da allora sono trascorsi quasi 4 anni. Quattro anni che hanno visto la commercializzazione di **Tenchu 2** e di altre due edizioni "complementari" (solo in Giappone), e ciononostante il franchise non è mai riuscito ad imporsi come valida alternativa ai più blasonati esponenti del genere (malgrado, ironicamente, ne esistesse praticamente solo uno). Oggi, o meglio, il prossimo mese di marzo, ci proveranno Activision negli States e più tardi From Software in Giappone, a dare la corretta esposizione a questo **Tenchu 3 Wrath of Heaven**. Del resto, le novità introdotte e le caratteristiche di cui gode il nuovo "ninja simulator" sono munizioni dirompenti in mano a reparti marketing opportunamente agguerriti. Il repertorio di armi ed attrezzi del ninja-mestiere già visto nelle precedenti edizioni, ritorna con le sue granate, le sue shuriken, e le sue deliziose palle di riso avvelenate. In più avremo freccette esplosive da conficcare nelle pareti per poi detonarle dalla distanza al momento opportuno, razzi pirotecnici da spedire in cielo per distrarre le guardie e sfilarvi sotto il mento, senza dimenticare il fedele rampino, adesso assurto a rango di arma d'offesa oltre che di strumento esplorativo. Poteri magici saranno invocabili all'occorrenza, per camuffarsi rapidamente in pacifico collega guardiano o per rendersi temporaneamente invisibili. Non mancano, infine, nuove mosse come la possibilità di aggrapparsi ai soffitti per ricadere sulle vittime pascolanti di sotto nonché (questa è meravigliosa) di fingere di commettere harakiri per poi attaccare le guardie sopravvenute di sorpresa.

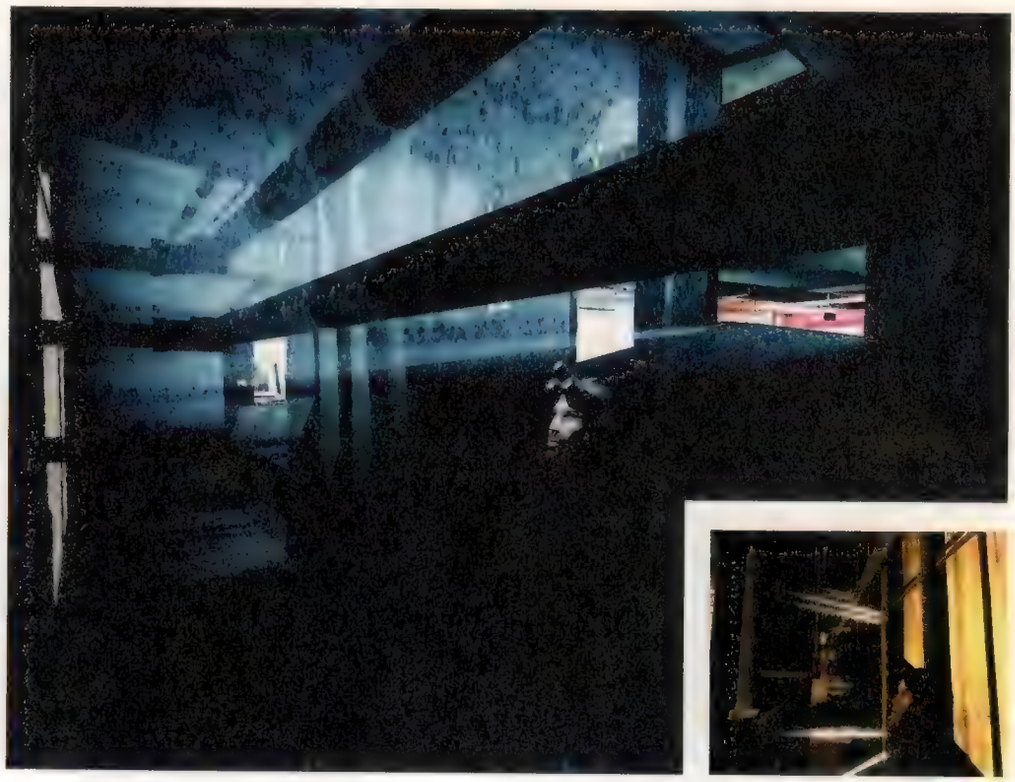
Al di là dei prevedibili ritocchi agli algoritmi di intelligenza artificiale dei nemici (ora produttivi di stati emozionali differenti secondo le circostanze) e alla cosmesi (davvero gradevole e condita da gustosi effetti atmosferici), **Tenchu 3** gode anche dell'inclusione di un'intrigante modalità a due giocatori in chiave cooperativa. Livelli e missioni appositamente concepiti daranno modo a due giocatori di concorrere in attività sincronizzate di infiltrazione e combattimento attraverso una ripartizione dello schermo in due sezioni verticali. Non mancherà, infine, una modalità a due più tradizionalmente antagonista, con tanto di schermata di selezione dei personaggi da riempire con i boss eventualmente sconfitti nel gioco principale.

Tom Clancy's Splinter Cell

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Ubi Soft** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

Passato il tifone **Splinter Cell** per Xbox, e con esso decaduto il vincolo d'omertà in merito alla versione PlayStation2, UbiSoft ha rilasciato le prime immagini dell'avventura di Sam Fisher per il 128bit Sony, seppur evitando di annunciarne la data d'uscita. In particolare vengono posti in evidenza gli effetti di luce ed ombreggiatura dinamica (apparentemente abbastanza fedeli a quelli apprezzati nella versione Xbox) nonché l'implementazione della polvere, fluttuante nei fasci luminosi come evidenziato in una delle foto pubblicate su questa pagina. Nel distribuire le immagini alla stampa, un portavoce della società francese ha dichiarato che il gioco non solo godrà di una "*qualità assolutamente elevata, paragonabile senza problemi a quella vista sulla console Microsoft*", ma che pare beneficerà anche di non meglio specificati extra.
Nell'attesa di poter giudicare personalmente il livello qualitativo della conversione, **Super Console** non può che rimandare ad uno dei prossimi numeri per le verifiche del caso.

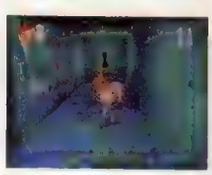


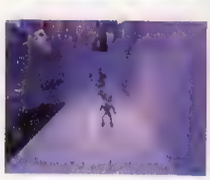


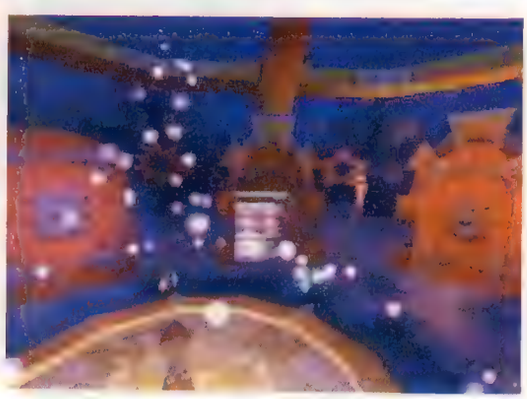
Jinx

Sistema: **PSOne** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Hammerhead** Supporto: **CD-ROM** Uscita: **N/A**

Esplorare ambienti 3D, sconfiggere nemici saltando sopra la loro testa e raccogliere il maggior numero possibile di stelline: **Jinx** si presenta come un platform decisamente tradizionale. Comandando il giullare che presta il nome al gioco, un povero mago caduto in disgrazia e ridottosi a fare il buffone, il giocatore dovrà lanciarsi nell'impresa di salvare la corte reale, rapita da Gripply (brr... che paura!), il perfido capo dei pirati. Per fare questo, sarà indispensabile esplorare tutti e sei i reami del mondo di Ploog, a partire dal plasticoso castello di Mamoo, passando per la foresta di Zonimama e l'Egitto kitsch di Pyramidicia, fino a Buccaneria, il covo dei bucanieri, appunto. Il gioco Hammerhead (già sviluppatori delle versioni PSone di **Quake II** e **Blade**) rappresenta una specie di enciclopedia (bignami?) di tutti i platform esistenti: l'esplorazione si altema alla risoluzione di facili enigmi, con tanto di classica ricerca di chiavi, spostamento di casse, attivazione di interruttori e zompi da una piattaforma all'altra. Il tutto, nella versione che si è avuto modo di provare, scorre liscio come l'olio (grazie anche alla difficoltà "bambinesca"), ma non dispiace. Discreto il design dei livelli, ben congegnati sebbene piuttosto lineari. Interessante, inoltre, la possibilità di recuperare ed utilizzare incantesimi offensivi e difensivi, utili contro i nemici più ostici. Peccato per la totale mancanza di carisma del protagonista e dei comprimari in genere, così come per la realizzazione grafica, al momento onesta (per usare un termine diplomatico), ma certamente non mozzafiato.







Intervista a **Sean Baity** (Maxis)

Super Console intervista Sean Baity, producer del primo **The Sims** consolaro, e subito partono discorsi filosofici a catena. Ci sono utenti PC che si chiedono perché esistano i giochi senza obiettivo finale come **The Sims**, e gli stessi inorridiscono pensando che su una console lo stesso gioco verrà snaturato a colpi di task e sotto-missioni. Insomma, ci tengono i PCisti a essere considerati una casta intellettualoide ma allo stesso tempo, mentre giocano a **The Sims**, innescano l'autocritico ed esistenzialista interrogativo "ma qual è il mio scopo finale?". Vabbé, in attesa che piova a tutti un monolito nero chiarificatore in cortile, Maxis ha deciso per il grande salto su PS2, guarda caso un monolito nero pure quello…

Super Console: La domanda è quasi scontata: come vi è venuto in mente di convertire sulla PlayStation2 uno dei giochi dall'impostazione più PCista che ci sia?
Sean Baity: Certo alcune cose non potranno essere le stesse. **The Sims** su PC ha innescato una sorta di idolatria proprio per la sua natura di gioco aperto, e in questo senso la possibilità di connessione in rete è stata un aspetto fondamentale della questione. La possibilità di continui aggiornamenti attraverso i siti dedicati dai fan al fenomeno dà l'idea di un'opera che fa esplodere la creatività di migliaia di persone, cosa che per ora su PS2 non si può fare. Ma abbiamo incluso centinaia e centinaia di elementi che costituiscono i particolari del look del gioco, dalla tipologia di piastrella a quella di elettrodomestico, dal vestito alla finestra, dalla pianta a un personaggio intero. In questo senso, penso che i fan non potranno certo essere delusi.

SC: Come mai il passaggio da bitmap isometrico al 3D?
SB: Mah, ormai ci sembra quasi scontato su una console: certo il problema poteva essere la perdita di dettaglio, ma provate a dare un'occhiata allo schermo. Vi sembra che manchino i particolari che rendono ben caratterizzato e accattivante il paesaggio? A me non sembra…

SC: In effetti no. Avete incluso anche una visuale in prima persona per ammirare i dettagli?
SB: Er… veramente no, perché a un'occhiata troppo ravvicinata potreste rimanere un po' delusi. Ma **The Sims** non è mica uno sparatutto, l'inquadratura giusta è quella classica, più o meno con la distanza della telecamera simile a quella del PC.

SC: Alla fine vi siete dovuti piegare allo "stile console" e applicare una struttura a missioni…
SB: Non credo che il gioco ne risulti snaturato e comunque l'opzione per giocare "all'infinito", chiamata Free Mode, c'è ancora. Quella a missioni si chiama "Get a Life" e il giocatore inizia senza un soldo in tasca e a casa con la mamma. Il vostro scopo generale è andarvene di casa e crearvi una vita indipendente, sociale e lavorativa. Per fare questo, detta in due parole, avrete bisogno di soldi. Il modo migliore per ottenere questo scopo è assecondare la mamma in tante piccole commissioni: preparare il pranzo, riparare il televisore, lavare i piatti e tanti altri esempi di routine casalinga. A questo punto, il livello di soddisfazione della mamma dovrebbe aumentare e la prossima volta che le chiederete di prestarvi dei soldi, lo farà. Questi sono naturalmente solo degli esempi minimali dei tanti compiti che potrete portare a termine. Una volta usciti di casa e alla ricerca di lavoro, dovrete comunque badare alla vostra condizione psico-fisica, che è il risultato dell'influenza di otto parametri in cui sono scomposte le personalità dei Sims: fame, bisogni fisici, socialità, divertimento, igiene, spazio, energia e comfort. Questo succedeva anche sul PC. Il completamento delle varie mini-missioni su PS2 serve anche a sbloccare o potenziare nuovi oggetti che potrebbero tornarvi utili. Per esempio, potreste avere a disposizione dei divani migliori a casa, aumentando così il vostro livello di comfort.

SC: Altre novità sostanziali?
SB: L'inclusione di un modo a due giocatori. Per questo abbiamo utilizzato uno split-screen diagonale, che alla fine si è dimostrato il più soddisfacente. Il multiplayer sarà competitivo o cooperativo. Nel primo caso uno degli scopi potrebbe essere stringere più amicizie dell'avversario in un dato lasso di tempo. Nel modo cooperativo, invece, vi trovate nel medesimo scenario a interpretare personaggi diversi, che potrebbero addirittura innamorarsi l'uno dell'altro!

SC: Visto che ci troviamo di fronte a un gioco con mille sfaccettature e ci troviamo pure su una console, non avete pensato a includere dei mini-giochi?
SB: In effetti c'era venuto in mente di includere un ping-pong o qualcos'altro di simile ma poi abbiamo lasciato perdere e siamo tornati a concentrarci sull'ideazione di un metodo di controllo che potesse non sfigurare di fronte a quello PC con mouse e tastiera. Già abbiamo introdotto delle missioni specifiche, penso che con dei mini-giochi avremmo esagerato sul versante prettamente "consolistico".

SC: Com'è andata col metodo di controllo?
SB: Direi che ce la siamo cavata. Basta selezionare un oggetto col pulsante ⊗ e compaiono le azioni effettuabili su quel dato oggetto. I menù di dati e parametri sono facilmente richiamabili in qualsiasi momento. La nostra interfaccia mi sembra tanto amichevole quanto quella del PC…

SC: Su PC sta per uscire *The Sims Online*. Non avete pensato all'opportunità del collegamento in rete anche su PS2, almeno in USA dove la rete è già avviata?
SB: Onestamente finché la PS2 non diventa una piattaforma con un hard disk e un network online bello "congestionato" è anche inutile discuterne. Allo stato attuale non potrebbe mai replicare il fenomeno di "esplosione creativa" che si è verificato su PC, quindi tanto valeva concentrarsi su una modalità offline, fare tesoro di quanto era stato creato su PC e cercare di concentrarlo il più possibile sul DVD del gioco. Vi posso assicurare che abbiamo stipato talmente tanta roba nel gioco che non sentirete il bisogno di ulteriori aggiornamenti.

SC: Data la natura "consumista" sia delle console sia del gioco in sé stesso, avete mai pensato di inserire finlamente delle sponsorizzazioni?
SB: Sì, ma siccome la saga di **The Sims** è sempre stata contrassegnata da un forte umorismo, le nostre descrizioni degli oggetti non sarebbero mai state accettate… avrebbero avuto l'effetto che hanno sulle case automobilistiche gli urti nei giochi di guida! Tra l'altro, in certe condizioni gli stessi personaggi esprimono giudizi negativi su certi oggetti. Non è detto comunque che in un futuro la situazione non cambi: vedo che in alcuni giochi di guida, macchine di cui sono stati comprati i diritti iniziano ad accartocciarsi mica da ridere…

*Dato il livello di personalizzazione consentito, **The Sims** su PC sembra "l'editor di sé stesso". La saga è anche quella che riscontra il maggior favore presso il pubblico femminile: per una questione di estro creativo o di feeling consumistico? Probabilmente per entrambe le cose…*

Intervista a **KCET**

We are a football tribe. Nella fila in alto (da sinistra a destra) Shinji Enomoto, Aiko Oono, Makoto Toyama e Aki Saito. In basso (sempre da sinistra a destra) Tomoaki Miyagawa, Shingo "SeaBass" Takatsuka e Daisuke Sase. Sebbene ogni membro del team dia costantemente il proprio input per la buona riuscita della serie, Takatuska-san ed Enomoto-san sono, de facto, i due leader incontrastati del gruppo.

Rapido e indolore. Il primo incontro di **Super Console** con KCET aveva lasciato l'amaro in bocca. Inseguiti letteralmente per anni e anni, gli sviluppatori giapponesi avevano concesso una manciata di minuti durante una breve apparizione di Shingo "SeaBass" Takatsuka (produttore della serie e leader del team responsabile della serie **Winning Eleven**) in terra europea, per poi dileguarsi nuovamente nei propri uffici di Tokyo. **Super Console** li aveva inseguiti anche lì, aveva visitato gli studi, ammirato le gigantografie con le copertine di **Winning Eleven 5** e **6**, la maglietta gialloverde di Robero Carlos incorniciata di fianco a quella della nazionale nipponica (con dedica a KCET e autografi di tutti i componenti della squadra), sorriso di fronte ai poster di Del Piero e Maldini. Ma gli sviluppatori avevano rimandato l'intervista anche in quell'occasione. Scambiare quattro chiacchiere con gli autori della migliore simulazione calcistica degli ultimi anni (e forse di sempre) sembrava un'impresa titanica. Fortunatamente una serie di eventi ha permesso al talentuoso gruppo di programmatori di tornare nel Vecchio Continente: lanciato **Pro Evolution Soccer 2** e ultimato **Winning Eleven 6 Final Evolution**, Takatuska e compagni si sono infatti fiondati sulle Alpi svizzere, in quel di Grindelwald per la precisione, per assistere al campionato europeo di **PES2** e per rispondere alle domande della stampa europea, accorsa in massa per l'occasione.

Una piccola nota a margine, visto che siamo in argomento. La passione per **Winning Eleven** non conosce davvero confini: non solo la sessione di domande fra stampa e KCET ha toccato ogni argomento possibile e immaginabile, ma il fanatismo è tale che si è rischiata quasi la rissa fra giornalisti tedeschi e inglesi nel dibattito sulle possibili modalità da includere in **WE7** (per i più curiosi, si parlava dello Scenario mode). Mai visto nulla del genere.

Insulti a parte, KCET ha dimostrato di aver sotto controllo il polso della situazione. Shingo Takatuska (produttore), Shinji Enomoto (produttore esecutivo), Tomoaki Miyagawa (product manager), Aki Saito (international product manager), Aiko Oono (designer), Makoto Toyama (CG designer) e Daisuke Sase (responsabile della Master League) sembrano alquanto consapevoli dei desideri degli utenti europei, a cominciare dalla famigerata opzione 50/60Hz che, il gruppo assicura, farà la propria comparsa in **PES3**. Gli sviluppatori hanno anche affermato di volersi concentrare particolarmente sul comparto audiovisivo, da loro ritenuto non all'altezza di **FIFA Soccer** in **PES2**. Takatuska ha dichiarato che il prossimo episodio di **Winning Eleven** (e di **PES**, ovviamente) dovrebbe segnare un passo in avanti per le animazioni dei calciatori, sia dal punto di vista della qualità che da quello della quantità: per il primo obiettivo verranno realizzate nuove sessioni di motion capture, mentre per il secondo verranno implementate molte più animazioni peculiari per i giocatori più famosi (come accade adesso per Roberto Carlos o Beckham). Maggiore attenzione anche per la telecronaca, contestata aspramente da critica e pubblico di quasi tutte le nazioni: KCET ha anche promesso di tenere in considerazione l'ipotesi di inserire il commento originale di Jon Kabira, come suggerito da **Super Console** qualche mese or sono.

Ma si è parlato anche di licenze, un argomento per cui Konami è finita sotto accusa da parte degli acquirenti di **PES2**. In realtà la situazione in merito è piuttosto nebulosa: le beghe legali fra publisher e squadre di calcio sembrano moltiplicarsi ultimamente e, da voci di corridoio, pare che anche Konami sia in causa con un numero indefinito di squadre/calciatori mondiali. KCET si è comunque dichiarata consapevole dell'importanza di avere un roster calciatori aggiornato e ha promesso ogni sforzo possibile e immaginabile in questo senso.

Prima di tagliare la torta gigante con cui Konami ha voluto premiare il proprio team per il milione di copie vendute da **PES2** in Europa, Takatsuka ha speso qualche parola sulle modalità online, autentica chimera di tutti i fan di **Winning Eleven**. Il team sta attualmente testando varie soluzioni per il gioco in rete, molte delle quali sembrano funzionare su carta per poi rivelarsi inattuabili nella realtà. Il produttore ha portato ad esempio una sfida online fra dodici giocatori umani (sei per parte): eccezionale in linea teorica, ma eccessivamente caotica nella realtà. Le probabilità che **Winning Eleven 7** vanti una modalità online (di gioco e non solo che contempli il download di formazioni aggiornate) sono comunque elevatissime, mentre nulla si sa per **PES3**: tutto dipenderà dalla politica che SCEE adotterà in merito nel corso del 2003.

Il giorno successivo al torneo, **Super Console** ha potuto incontrare nuovamente il team e approfondire alcuni argomenti.

Ecco quanto è emerso...

Qualche mese fa vi avevamo chiesto come mai una simulazione per certi versi difficile come *Winning Eleven* riuscisse a riscuotere un così grande successo e voi avevate additato il realismo come causa principale della popolarità del gioco. A giudicare dai risultati ottenuti da *PES2* in Europa, sembra che anche da queste parti una simulazione realistica sia in grado di conquistare orde di fan...

Shingo Takatsuka: In generale uno degli obiettivi del nostro team, quando creiamo un gioco, è di far sì che questo sia user-friendly, che il livello necessario [per giocarci] sia piuttosto basso. E dobbiamo ammettere di non esserci riusciti alla perfezione finora. In ogni caso credo che la cosa più importante sia realizzare un buon titolo, che risulti avvincente e divertente da giocare. Ritengo che i videogiocatori in Europa siano dotati di molta pazienza e visto che sono appassionati di calcio, sono affezionati ai nostri titoli e ci giocano nonostante siano abbastanza difficili all'inizio. Ma se si continua a giocarci, è possibile provare una sensazione "di libertà" e questa credo che sia la caratterisca che ha reso la serie di **PES** così popolare.

Qual è l'ingrediente segreto alla base di *Winning Eleven/PES*? La buona riuscita della serie è frutto di una passione smisurata per il calcio o è dovuta principalmente ad altri fattori?

Shingo Takatsuka: C'è una buona dose di casualità [alla base del successo di **WE/PES**], ma è innegabile che dietro ci sia una quantità di lavoro immensa. Il nostro team ha giocato allo sfinimento con tutte le versioni del gioco e ogni volta c'erano diversi problemi che saltavano fuori e che volevamo correggere. Per questo abbiamo fatto costantemente dei miglioramenti nel corso degli anni. Inoltre vediamo un sacco di partite di calcio: eravamo dell'opinione che certi calciatori dovessero "emergere" [rispetto agli altri] ed è per questo che li abbiamo implementati ad uno ad uno. La mole di lavoro dietro al gioco, insomma, potrebbe essere uno dei motivi del suo successo.

Siete rimasti sorpresi dalla popolarità raggiunta da *Winning Eleven* e *Pro Evolution Soccer*?

Shingo Takatsuka: In Giappone non siamo rimasti eccessivamente sorpresi dal successo di **Winning Eleven**. In un certo senso, si può dire che abbiamo visto il successo crescere con gli anni e ce lo aspettavamo. Ma per quanto riguarda l'Europa eravamo consapevoli della forza e della popolarità di Electronic Arts. Con **PES2** non possiamo dire di aver vinto [rispetto a **FIFA 2003**, in termini di copie vendute], ma sicuramente ci siamo avvicinati ad EA e questo ci ha colti di sorpresa. Pensavamo che ci volesse più tempo perché questo accadesse.

A questo punto la domanda è inevitabile. Cosa pensate dell'ultimo episodio di *FIFA Soccer* e della serie in generale?

Shingo Takatsuka: Ricordo che la prima volta che vidi un gioco della serie **FIFA Soccer** fu nel '96. Non ne sono sicurissimo, ma credo si trattasse di **FIFA '97**. Rimasi stupefatto, il gioco era eccellente. Ma da allora la serie non è cambiata granché, quindi non mi ha fatto una grande impressione. Con **FIFA 2003**, l'ultimo episodio, Electronic Arts ha inserito un sacco di miglioramenti e ha fatto complessivamente un buon lavoro. A dire il vero, quando è arrivata la demo della versione PC il team è andato nel panico, soprattutto il reparto che lavora alla grafica e al motion capture dei calciatori. Abbiamo anche avuto una riunione d'emergenza per discutere il da farsi. Adesso ci siamo persino fatti mandare **FIFA 2003** dall'Europa prima che uscisse in Giappone: cerchiamo di tenere sotto controllo la serie con molta attenzione.

Alcuni fan di *Winning Eleven* sono "preoccupati" per i notevoli miglioramenti di FIFA e temono che la vostra serie possa progredire troppo lentamente e perdere terreno rispetto al franchise di EA...
Shingo Takatsuka: Il nostro team pensa a miglioramenti e possibili aggiunte per **Winning Eleven** ogni giorno, anche oggi (nel mezzo del torneo europeo e di una serie interminabile di interviste, ndt). Il nostro obiettivo finale è quello di ricreare il calcio vero su schermo e per far questo c'è ancora moltissima strada da compiere. Le aree su cui lavorare sono tantissime e sono sicuro che i fan non rimarranno delusi dai prossimi episodi del gioco.

Avete in mente qualche miglioramento che non potete implementare per motivi di hardware? Credete ci sia ancora spazio per miglioramenti massicci su PlayStation2?
Shingo Takatsuka: Crediamo di aver sfruttato abbastanza a fondo l'hardware di PlayStation2. In teoria potremmo avere diversi miglioramenti nelle routine di IA [nei prossimi episodi di **WE**], ma a causa di problemi di memoria e di velocità del processore, non possiamo implementarli come vorremmo. In ogni caso, appena completato **Pro Evolution Soccer 2**, abbiamo iniziato a lavorare su un nuovo motore grafico, un motore proprietario, che lasciasse più spazio all'intelligenza artificiale e alle animazioni dei giocatori. Non è certo facile, ma crediamo sia ancora possibile avere miglioramenti in questo senso.

Quindi avete abbandonato il Renderware una volta per tutte? Qualche mese fa eravate indecisi in merito...
Shingo Takatsuka: Sì. A partire da **Winning Eleven 6 Final Evolution**, utilizzeremo sempre il nostro nuovo motore.

Una decisione che farà felici molti fan della serie.
Shingo Takatsuka: Probabile. Teniamo costantemente sotto controllo molti siti e forum giapponesi per vedere le richieste e cosa desiderino gli utenti. Inoltre riceviamo direttamente molte e-mail e lettere. Lettere che possono essere anche veri e propri malloppi *[ride]*! Comunque ci sono utili per avere il feedback dai possessori del gioco.

Queste lettere testimoniano il grado di popolarità raggiunto da *Winning Eleven/PES*. Siete consapevoli di essere fra gli sviluppatori preferiti di molti possessori di PlayStation2? In Italia molti videogiocatori considerano la serie una delle migliori mai apparse su qualsiasi console e non è azzardato dire che nel nostro Paese *ISS Pro Evolution* abbia trainato in maniera incredibile le vendite di PSone...
Shingo Takatsuka: Innanzitutto grazie per i complimenti. Sappiamo che il Giappone non è certo la nazione numero uno al mondo quando si parla di calcio e apprendere che il nostro gioco è così popolare in Italia, un Paese dove il calcio è preso estremamente sul serio, ci riempie d'orgoglio.

Visto che anche noi siamo fan sfegatati della serie, è possibile avere un'idea approssimativa sulla data di uscita di *Winning Eleven 7*?
Shinji Enomoto: Sfortunatamente non possiamo dire nulla in merito *[ride]*. Non vogliamo concedere alcun vantaggio ai nostri concorrenti. Ma un passaggio così importante, dal **6** al **7**, comporta miglioramenti notevoli e richiede parecchio tempo. Si tratta di un passo più grande che il semplice balzo da **Winning Eleven 6** a **Winning Eleven 6 Final Evolution**.

Realizzerete anche una versione PAL di *Winning Eleven 6 Final Evolution*? Magari un *PES2FE*?
Shingo Takatsuka: Decisamente no.

Della data d'uscita non volete parlare, ma qualche anticipazione sui prossimi episodi di *Winning Eleven* potrete certo darla...
Shingo Takatsuka: Uno degli obiettivi, come già detto, è quello di migliorare le routine di IA, lavorando anche sulle individualità e facendo sì che l'intelligenza artificiale dei vari giocatori possa essere più diversificata. Anche le tattiche e i vari schemi possono essere migliorati. Inoltre vogliamo lavorare sul concetto di difesa: vogliamo portare su schermo l'orgoglio di poter difendere la propria porta. Un altro punto che merita attenzione è l'individualità: cercheremo di creare più situazioni di uno-contro-uno, in cui l'attaccante si trova a fronteggiare da solo il difensore.
Una cosa che mi preme sottolineare è che fare tutto questo non significa per forza di cose rendere il gioco più difficile. La "porta d'ingresso" [a **Winning Eleven**] non può essere troppo piccola, ma dev'essere grande per consentire a tutti di giocare. Adesso persino alcuni membri del team non sono molto bravi con **Winning Eleven** e noi non vogliamo fare un gioco solo per i fanatici della serie. L'unica soluzione è quindi quella di fare una "porta d'ingresso" abbastanza ampia per tutti. Per farlo, una soluzione è quella di avere un Training Mode completo: allenandosi col Training Mode, un giocatore ha la possibilità di migliorarsi costantemente e di non rimanere indietro rispetto agli altri giocatori.

Quali sono i titoli di calcio che avete utilizzato come fonte d'ispirazione per realizzare *Winning Eleven*?
Shingo Takatsuka: In passato eravamo degli appassionati di **J-League Excite Stage** di Epoch e negli anni scorsi quel gioco è stato una grossa fonte d'ispirazione. Attualmente non sono le simulazioni calcistiche di altri publisher ad ispirarci, ma piuttosto il calcio "vero".

Cosa ne pensate della serie *Perfect Striker*? E' vero che non corre proprio buon sangue fra voi e KCE Osaka?
Shingo Takatsuka: Er... è vero *[risate generali]*. Nel passato, quando abbiamo iniziato a lavorare alla serie **Winning Eleven**, noi eravamo il team meno importante. La serie di **Perfect Striker** era migliore della nostra e l'obiettivo era quindi quello di raggiungerli e poi sorpassarli. Quindi diciamo che ancora adesso c'è un po' di rivalità fra noi e loro.

Non ci sono quindi occasioni per confrontare le idee e scambiarvi opinioni col loro team?
Shingo Takatsuka: Direi proprio di no *[risate fragorose]*.

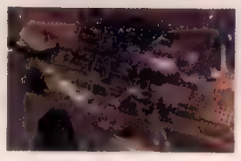
C'è molta attesa per il primo episodio della serie su GameCube. Ci sarà qualche differenza sostanziale con la versione per PlayStation2?
Shinji Enomoto: No, sarà una conversione diretta.

Un'ultima cosa. Apprezziamo moltissimo *Winning Eleven* in tutte le sue incarnazioni, quindi è piuttosto difficile criticarne un singolo aspetto, ma per quanto riguarda l'audio... Insomma, vi rendete conto che avete inserito nel gioco il coro "Milan, Milan, vaffanco!"?**
Shinji Enomoto: Davvero??? *[faccia attonita mentre il resto del team si ribalta dalle risate]*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **INCOGNITO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

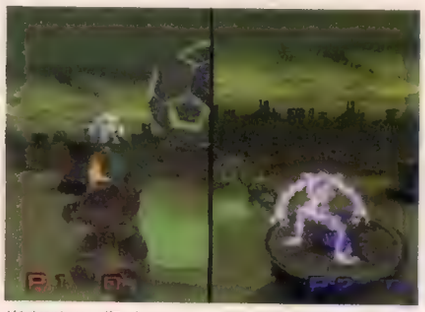
War of the Monsters

"Sono un videogiocatore e, in quanto videogiocatore, sono violento, collerico e tendenzialmente asociale".
Ivan Fulco, dalla recensione di **Rampage** (**TFP**96)



Oltre alla barra energetica, ogni personaggio può contare sulla propria barra "Rage", in aumento progressivo con il trascorrere del tempo, la raccolta di energia blu o l'uso di oggetti. La barra "Rage" permette di sparare i colpi-proiettile, disponibili per ogni personaggio. I colpi-proiettile prendono il posto dell'attacco debole quando gli avversari si trovano troppo distanti l'uno dall'altro e, insieme al lancio di oggetti, donano all'azione di gioco un perfetto equilibrio tra scontro ravvicinato e alla distanza. Quest'ultimo si fonda invece sui 2 semplici attacchi, sulle prese e su un sistema di combo molto semplice, nel quale è necessario solo alternare la pressione dei tasti di attacco leggero e potente. I colpi speciali, in quantità limitata, si eseguono con intuitive combinazioni direzione + tasto.

Gli scontri in due giocatori sfruttano un sistema di split screen verticale che scompare, per lasciare posto ad una schermata unica, quando i due contendenti si trovano a breve distanza. Il risultato è un leggero disorientamento iniziale, al quale è possibile abituarsi dopo pochi minuti di gioco.



L'Adventure e l'Endurance mode elargiscono al giocatore token con i quali sbloccare i vari bonus del gioco. Tra questi ultimi si segnalano i minigames da affrontare in 2 giocatori: Dodgeball (una semplice palla avvelenata), Big Shot (nel quale sfruttare lo scatto e la spinta per dei "lanci di precisione") e Crush-O-Rama (gara di massima distruzione entro il tempo limite).

di ivanfulco

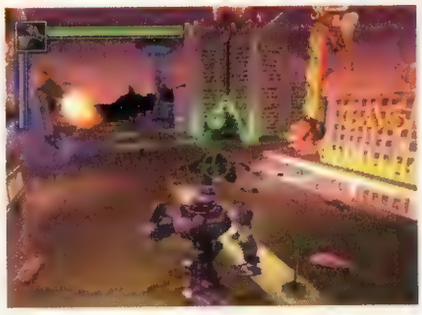
Oggi è un bel giorno per morire. Ma forse anche migliore per spaccare il muso ad un enorme scimmione. Intorno a Midtown Park la folla urla in preda al panico. Quattro bestie di proporzioni spaventose stanno devastando la città, abbattendo edifici, sradicando costruzioni e lanciandosi automobili in un crescendo di impeccabile violenza. Mentre Congar prende a pugni un grattacielo e Kineticlops tenta di franturnargli sulla schiena un'insegna al neon, Ultra-V è impegnato a tempestare entrambi di colpi di laser dalla distanza. Zorgulon, nel frattempo, passeggia sui passanti con suprema soavità, producendo temibili rumori splatter e macchie di sangue sull'asfalto stradale. E io piango per la gioia. Perché questo videogioco è poesia…

War of the Monsters è l'evoluzione in chiave mostro-centrica del multiplayer-beat'em up, ovvero dei giochi di combattimento in arena con più di 2 contendenti impegnati in contemporanea. Ma oltre queste definizioni, **WotM** è soprattutto un inno al B-Movie, una reinterpretazione in chiave poligonale degli scontri mostro-apocalittici della tradizione giapponese. All'interno di arene di ampiezza variabile, da 2 a 4 personaggi (al massimo 2 controllati dai giocatori) si scontrano con indecente cattiveria per la supremazia territoriale. Scesi sul campo di battaglia, il controllo si manifesta in tutta la sua semplice complessità. Sui quattro tasti frontali trovano posizione salto, attacco debole, attacco potente e azione. Sui dorsali, invece, si distendono le possibilità di parata e di strafe laterale. È su questo impianto che Incognito costruisce un'azione massacratoria dall'assoluta intuitività. Primo livello di **WotM**, modalità Adventure. All'interno della grande città, l'enorme Congar, gorilla ad elevato tasso di irritabilità, si scuote il petto per invitarci al combattimento. Campi di forza delimitano la zona di battaglia, comprendente al suo interno circa 20 edifici ed una quantità indefinita di veicoli ed oggetti. Ma quando lo scontro ha inizio non c'è tempo per contare. Congar spicca un salto dirompente (✕), aggrappandosi ad un grattacielo e scalandolo (●) fino alla cima, scomparendo in breve dalla nostra vista. Ma noi non ci facciamo cogliere impreparati: pressione contemporanea dei due dorsali adibiti allo strafe (L1 + R1) e la visuale si locka con precisione sul nostro avversario. Proprio in tempo per vedere partire una raffica di colpi (■) verso di noi. La scarica ci investe, attentando al nostro livello energetico e costringendoci a scivolare lateralmente per ripararci dietro un edificio. Pochi secondi e l'attacco si interrompe, presumibilmente a causa dell'esaurimento dell'energia secondaria dello scimmione. Raccogliamo da terra la prima cosa che ci capita sotto mano (●), usciamo allo scoperto e via, un lancio di precisione (●) verso Congar. Il gorilla tenta di pararsi (R2), ma è troppo tardi: al contatto con l'oggetto un'esplosione lo scaglia all'indietro (avevamo raccolto un'autocisterna), facendolo precipitare nel vuoto mentre il grattacielo comincia a sfaldarsi, perdendo la superficie esterna. Congar è a terra, da qualche parte, momentaneamente privo di sensi. Molliamo il lock e raccogliamo (●) un pezzo del palazzo crollato, un'enorme trave di ferro, per non presentarci allo scontro frontale a mani nude. Appena Congar compare da dietro l'angolo l'assalto è micidiale: una serie di colpi di trave, concatenati in combo, lo devasta e lo rispedisce al tappeto. Ma a questo punto l'entusiasmo ci fa perdere la concentrazione. Il gorilla ha il tempo di rialzarsi e di afferrare un traliccio della luce, scagliandocelo contro e infilzandoci malvagiamente. Il nostro mostro è immobile. Circa 20 metri di ferro arrugginito ci trapassano da parte a parte. Cominciamo a premere follemente tutti i tasti, nel tentativo di estrarre il traliccio il più velocemente possibile, ma non facciamo in tempo. Congar è già su di noi, ci afferra (●) e ci sbatte contro l'asfalto, per poi lanciarci con forza contro l'edificio di fronte. Dall'impatto con il quinto piano al boato successivo è questione di pochi istanti: il palazzo viene giù accompagnato da una pioggia di frammenti, con la sezione superiore che slitta lateralmente e collassa sopra di noi. È il delirio. Il crollo scatena un incendio, le urla della gente spazzano via il boato del disastro, mentre le auto iniziano a passare sopra i detriti in cerca di

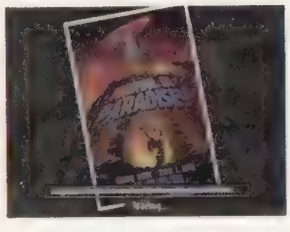
fuga. Ma finalmente Congar compie il suo errore: avvicinatosi per infierire, il gorilla si accosta troppo al fuoco e si ritrova con il culo in fiamme. E mentre corre via, in preda al panico più totale, ci lascia troppo tempo. Saliamo sopra un altro edificio, raccogliamo un po' di energia comparsa dopo i crolli, poi afferriamo un generatore energetico. Lock sull'avversario. Gorilla a ore 3. Il lancio è di nuovo perfetto. E questa volta il contatto scatena una scarica elettrica che stordisce il maledetto scimmione. È il mio momento: precipito a tuffo sopra Congar, per poi demolirlo con una combo di pugni e calci, alternando attacchi leggeri ad attacchi potenti. E intanto tengo d'occhio una vecchia insegna abbandonata sull'asfalto. Forse potrebbe tornarmi utile per bastonarlo non appena si sarà ripreso. Oppure è il caso di prenderlo a colpi di automobile?

Dopo questi 40 secondi all'interno di **WotM**, figli di un gioco che può garantire settimane di azione di questi livelli, la quantità di situazioni verificabili, di strategie o di semplice violenza bruta è difficilmente calcolabile. Ma l'opera Incognito non è solo una sezione giocata di qualità superba. È anche una degna attenzione alla gestione delle risorse. Le modalità di gioco mettono a disposizione un Free-for-all, un Sudden Death ed un Elimination per 1-4 giocatori (ricordando la quota massima di 2 umani), con impostazioni differenti per stabilire il vincitore degli scontri selvaggi. Quindi un Endurance, nel quale eliminare il maggior numero di avversari con un'unica barra energetica, ed una sezione minigames per variazioni sul tema tra due giocatori. Ma il cuore di **WotM** è la modalità Adventure. Nella pura follia di questo futuro ipotetico, descritto con stile superiore (musiche anni '50 e pellicola sgranata in primis) già nella intro del gioco, i livelli della modalità Adventure si succedono con una continua narrazione fuori e dentro il gioco. Fuori dal gioco, per mezzo delle violente cut-scene. Dentro il gioco, per mezzo delle piccole variazioni di impostazione che Incognito ha riservato al giocatore, nel tentativo di non abusare continuamente delle stesse meccaniche di combattimento. A semplici scontri singoli si succedono avversari sostenuti da mezzi militari, quindi mostri minori di cui liberarsi in sequenza, per poi ancora trovarsi di fronte a boss da colpire prima dalla distanza e, in seguito, aggrappandosi su spuntoni di roccia per scampare alla sua furia. Così come le impostazioni dei livelli, anche le 13 location rifuggono la classificabilità, variando per natura e dimensione, dalla piccola insenatura nel canyon all'enorme città costiera con tanto di vulcano all'interno del quale proseguire il combattimento. E questa recensione potrebbe non finire mai. Potrebbe proseguire nell'elogio del design dei personaggi, perfettamente caratterizzati dal punto di vista grafico e degli attacchi. Oppure nell'esaltazione del game design, laddove ogni elemento del gioco dimostra un preciso equilibrio, frutto di una perfetta registrazione delle meccaniche ludiche. Ma forse l'unico elemento impossibile da sorvolare rimane la realizzazione tecnica. Da questo punto di vista Incognito ha mostrato cosa significa fondere stile e competenza. Non solo location e personaggi possenti e ben definiti, oltre che caratterizzati da una buona complessità poligonale, ma la classe di saper rendere questi ambienti realmente vivi, vitali, pulsanti, riempiendoli di edifici, di veicoli, di oggetti, portandoli ad essere assolutamente irriconoscibili prima e dopo la distruzione. Sempre all'interno di un'azione che procede fluida, dolce, ventosa, senza scattosità dal punto di vista grafico o ludico. Un'atmosfera epica, sullo stile classico del B-Movie di metà '900, chiude il conto di un gioco che potrebbe far ricredere i detrattori del beat'em up. Perché **WotM** è assolutamente molto più che un semplice esercizio di forza bruta. È anche strategia. Ed è anche poesia. Perché se la poesia è l'espressione dell'animo umano e la violenza è un aspetto di quest'animo, **War of the Monsters** è la poesia della violenza. E questo canto mi entra nel cuore ogni volta che causo dolore. Ed è una gioia che pervade quest'anima ogni volta che il sangue m'illumina. Quanta violenza. Ma quanta poesia…

voto **8 su 10**



All'interno delle location sono presenti oggetti per il rifornimento energetico primario (verde) e per il recupero dell'energia secondaria (blu). Le sfere rosse garantiscono invece un attacco speciale, da effettuare in modalità "corto raggio" o "lungo raggio" (rispettivamente ⊗ + ● e ⊗ + ●). Il primo colpisce chiunque si trovi accanto a noi a 360° (utile per sottrarsi a situazioni critiche), il secondo colpisce in genere alla media distanza, ma dev'essere direzionato. Ogni giocatore può accumulare solo un attacco speciale alla volta.

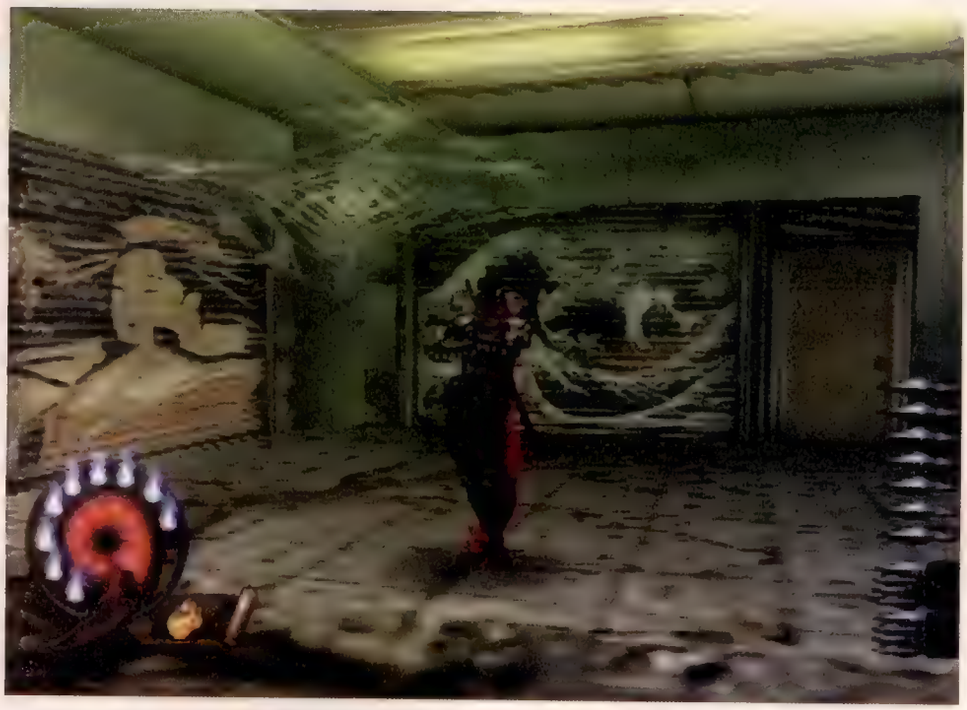


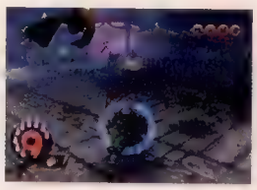
Gli oggetti recuperabili nelle ambientazioni possono essere utilizzati in genere come scudo, come arma contendente o come arma da lancio, con la quale infilzare l'avversario, stordirlo con una scarica elettrica o altro ancora. Gli oggetti in arrivo possono addirittura essere afferrati al volo (con grande tempismo) oppure rispediti al mittente sfruttando qualche arma come mazza, in pure stile baseballiano. La quantità di oggetti diversi che possono scaturire da una location, soprattutto dopo la distruzione totale di qualsiasi costruzione/struttura, è incalcolabile. Nell'ambientazione costiera, il transatlantico al largo può essere ridotto in pezzi, poi lanciabili liberamente verso l'avversario.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **OVERWORKS** GENERE **ACTION PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Shinobi

"Non importa cadere. Prima di tutto. Prima di tutti. È proprio del fior di ciliegio cadere nobilmente in una notte di tempesta. Ma anche no"
Mishima/Fulco





Tra gli item da recuperare durante il gioco si segnalano i rifornimenti energetici, le makimono per l'esecuzione delle tecniche ninjitsu (Hotsuma dispone di 3 tecniche differenti) e le secret coin per sbloccare alcuni goodies del gioco. Tra questi ultimi, da segnalare la libera selezione del livello, un movie-viewer e la possibilità di giocare con lo storico Joe Musashi.

di ivan**fulco**

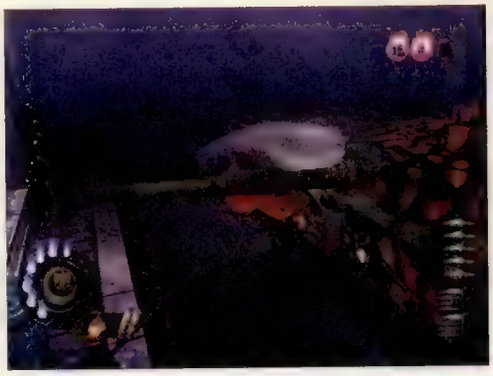
La sciarpa di Hotsuma segue leggi fisiche personalissime, che la portano a compiere incredibili evoluzioni aeree per puro diletto visivo del giocatore. L'effetto finale è coreograficamente splendido.

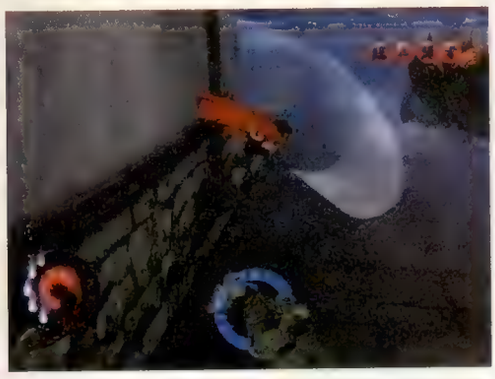
Ogni avversario sul campo di battaglia è associato ad un ideogramma nella sezione superiore dello schermo. I nemici uccisi rimangono "congelati" per alcuni secondi prima di liberare l'anima e rilasciare gli item. Riuscendo ad eliminare tutti gli avversari in questo breve periodo di tempo, scatta una rapida cut-scene che mostra Hotsuma rinfoderare Akujiki mentre intorno a lui le sue vittime si dissezionano. Un espediente assolutamente efficace per potenziare l'atmosfera dei combattimenti.

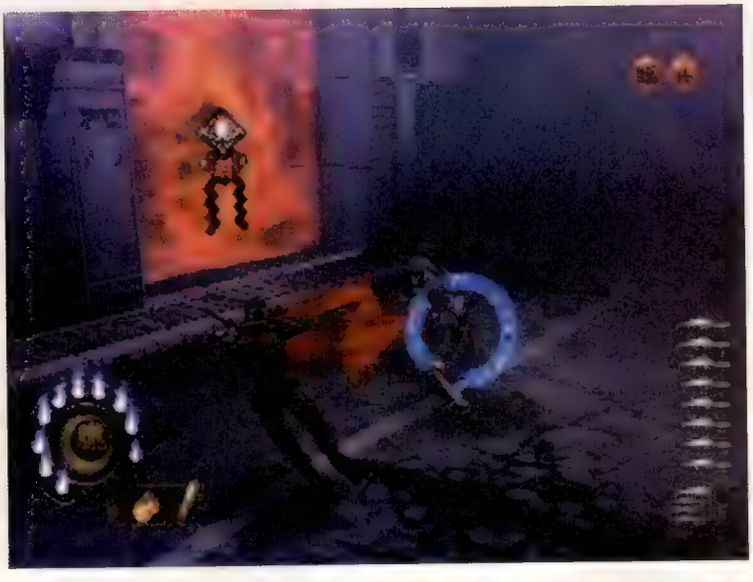
In alto le spade e onore a Joe Musashi. Il protagonista storico della serie di Shinobi abbandona l'arte del combattimento e lascia spazio al giovane Hotsuma, leader del dissolto Clan Oboro. È un atto simbolico. **Shinobi** evolve, rinunciando all'impostazione bidimensionale ed approdando infine al tridimensionale, ma senza dimenticare le sue radici…

Quello che un tempo era, oggi nuovamente è. La prima incarnazione poligonale di **Shinobi** riprende con eleganza gli elementi caratteristici della serie, reinterpretandoli con lo stile prepotente di **Devil May Cry**. Hotsuma si muove in livelli lunghi, talvolta lunghissimi, ma sempre definiti da percorsi obbligati, con corridoi virtuali che si aprono sporadicamente a piccole deviazioni o ad aree più ampie. La telecamera segue a fatica il ninja, mentre si apre la strada seguendo i meccanismi tipici del picchiaduro a scorrimento. Brevi sezioni di avanzamento si alternano a scontri selvaggi con gli avversari, limitatissime fasi esplorative (alla ricerca di bonus nascosti) si accompagnano ad altrettanto limitate fasi platform (per il raggiungimento di bonus svelati). Tutto il resto è violenza. Purissima. Ma sempre onorevole, come da tradizione ninja. Le fondamenta action/platform della serie si ripropongono così all'interno di un'azione prevalentemente fondata sul combattimento, elemento sul quale ruota l'intero lavoro di design portato avanti da Overworks. La leva analogica controlla con precisione Hotsuma, mentre ● permette al ninja di esibirsi in un poderoso salto (oppure in un doppio salto) e ■ di attaccare. Il tasto ✕ consente di eseguire uno spostamento rapido in qualsiasi direzione (anche in volo), mentre ▲ viene utilizzato per il lancio delle shuriken, in grado di bloccare per un brevissimo periodo di tempo l'avversario colpito. Sui dorsali trovano posizione altre funzioni indispensabili in combattimento: **R1** e **R2** rispettivamente per il lock sull'avversario e il cambio di obiettivo, **L2** per il riallineamento automatico della telecamera (altrimenti controllabile con l'analogico destro), **L1** per l'uso della tecnica ninjitsu selezionata (in pratica una smart-bomb). Lineare ma complesso. Un sistema completo, articolato, nel quale non perdere la presa sul pad è essenziale. Perché **Shinobi** non ha pietà per il giocatore lento o inefficace…

La descrizione minuziosa del sistema di controllo può apparire invasiva, ma ha piena ragione d'essere in ottica shinobiana. È sufficiente un'ora di gameplay per rendersene conto. Le prime sezioni di gioco (l'intera avventura è divisa in 8 grandi livelli, a loro volta divisi in sezioni a scorrimento e boss) procedono a ritmi ridotti, con il giocatore impegnato a sezionare gli avversari con la calma dell'incursione notturna. È solo dal principio del secondo livello, quando la spada Akujiki in nostro possesso completa la propria evoluzione, che il vero massacro ha inizio. All'indicatore di energia di Hotsuma, si affianca infatti un secondo indicatore, contenente il livello energetico dell'arma e in rapido esaurimento con il trascorrere del tempo. Akujiki si nutre di energia vitale. È per questo che è necessario alimentarne la potenza in continuazione, impossessandosi delle anime degli avversari sconfitti per evitare che la spada, una volta esaurita la propria, si nutra della nostra stessa energia. Da qui si apre l'interpretazione primaria di **Shinobi**. Uccidere. E farlo in fretta. Gli avversari compaiono su schermo sempre in gruppi di almeno 3 unità, differenziandosi per natura, movimento e potenza. Il sistema di combo mette a disposizione alcuni colpi speciali, inclusa una pioggia di shuriken, ma le tecniche di annientamento da applicare, pur variando leggermente da nemico a nemico, non si differenziano in maniera eclatante, costringendo sempre Hotsuma ad un gioco continuo di aggiramenti e di attacchi. L'azione procede sui ritmi sincopati della lotta contro il tempo, declinando il combattimento più sul versante della velocità che su quello della tattica. Una condizione che dipende per buona parte dall'ansia scatenata



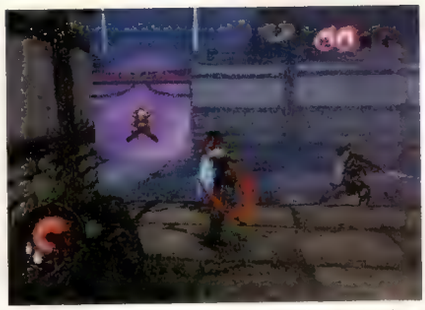




nel giocatore dalla vorace spada Akujiki, in parte dalla velocità di attacco di molti avversari. E una volta aperto il combattimento, su schermo si realizza con prepotenza la filosofia dello stylish gaming. Hotsuma salta oltre i nemici, appoggiandosi ai muri e correndo su parete verticale in stile *Matrix*, per poi scatenare l'ira della sua arma sulle carni di chiunque gli si pari davanti. Il sistema di lock permette di mantenere sempre di fronte a sé l'avversario, così da aggirarlo e sorprenderlo alle spalle. Il dash da performare con il tasto ⊗, in grado di suscitare iniziali dubbi per il posizionamento assolutamente "centrale" sul joypad, mostra tutta la sua importanza all'avvicinarsi dei primi avversari muniti di scudo. Una sola pressione e Hotsuma scompare dalla vista di nemici e giocatore, lasciando al suo posto uno spettro in dissolvenza e ricomparendo come un castigo divino alcuni metri più lontano. O alcuni metri temibilmente più vicino. Un dash laterale con nemico lockato e Hotsuma è alle sue spalle, pronto a colpirlo a morte mentre Akujiki ne brama l'anima, magari in perfetta posizione per proseguire automaticamente la combo sull'avversario successivo. Una shuriken indirizzata sul corpo ed il bersaglio viene immobilizzato, concedendo preziosi istanti per infierire su di lui. Un doppio salto laterale e la situazione di crisi, con Hotsuma circondato di nemici, si risolve con maestria. Gli spostamenti aerei, molto importanti in caso di scontro, assumono ulteriore rilievo in occasione dell'azione più puramente platform. La possibilità di concatenare un doppio salto ed un dash aereo, oltre alla skill che permette di camminare sui muri, aprono il campo a grandiose possibilità di spostamento ed esplorazione, in effetti scarsamente sfruttate dalla struttura dei livelli. L'azione feroce fondata sull'uso della spada, infatti, si ripete incessante per la maggior parte del gioco, lasciando spazio solo ad una variante: il combattimento tattico contro i boss. È in questo caso che l'azione si arricchisce di nuove interpretazioni, grazie a boss finali sempre un minimo esigenti in termini di pensiero strategico. Lo scontro alla fine del primo livello, ambientato sui tetti, richiede di schivare l'attacco del proprio avversario per farlo precipitare nel vuoto. Lo scontro del terzo livello, con un nemico che scompare dopo il primo colpo subito e si rigenera se non attaccato, richiede di ignorare i cani che ci tormentano alle spalle, per dedicarsi allo stoico annientamento del boss. Studia l'avversario. Ipotizza la contromossa. Applica la contromossa…

Shinobi è una sintesi perfetta del modo di intendere il videogioco da parte di Sega. Semplice, veloce, raffinato, ma spesso maledettamente ripetitivo. Hotsuma ha ragione ad uccidere. Questo è quello che sa fare meglio, ostentando una classe infinita ed un sistema di combattimento di grande livello. Ma il continuo riproporsi delle stesse situazioni di gioco è l'elemento che strangola l'esperienza, mozzando le ambizioni di varietà, opprimendo il giocatore. La difficoltà massiccia dei livelli, letteralmente imbottiti di avversari, accentua la sfida nel giocatore più grintoso, ma supera forse in più punti la soglia massima di sopportazione, scatenando crisi di panico frequenti in caso di ripetizione ossessiva dello stesso livello o dello stesso boss. L'atmosfera riccamente definita, grazie soprattutto ad un buon comparto sonoro e allo stile di alcune location, soffre dal canto suo della evidente povertà degli ambienti, nonostante la gradevole nitidezza dell'immagine. **Shinobi** non è un'opera aperta a tutti i giocatori. I suoi stessi pregi ed i suoi stessi limiti sembrano indirizzarla verso l'utente hardcore: raffinato, tenace e violentemente orientato allo stylish gaming. Potreste odiare Overworks. O potreste amarla. Ma non sottovalutatela. **Shinobi** è più complesso di quanto possa sembrare. E alcune ore di prova sono il limite minimo per garantirsi un giudizio personale quantomeno attendibile…

voto 7 su 10



In ogni sezione del livello, la libertà di movimento del giocatore è ostacolata da una barriera che gli impedisce di tornare indietro e da un'altra barriera che gli nega la sezione successiva. Per far dissolvere quest'ultima è necessario eliminare tutti gli avversari e, in alcuni casi, anche distruggere alcune rocce fluttuanti presenti nel livello.

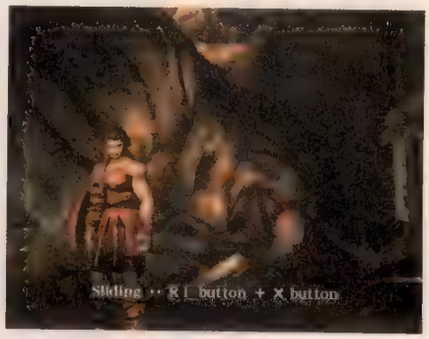
La camera soffre spesso la velocità dell'azione, allineandosi raramente all'azione nel modo migliore. Il controllo manuale (grazie anche al tasto per il posizionamento automatico) diventa però istintivo dopo alcune sessioni di gioco, facendo passare per buona parte in secondo piano gli occasionali problemi di inquadratura che occorrono durante i combattimenti.

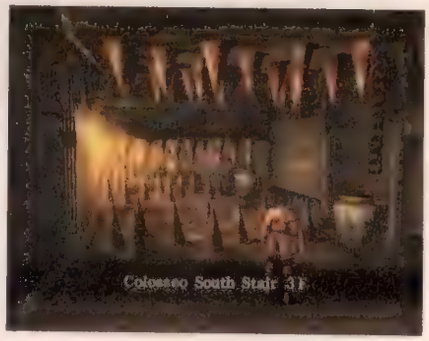
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **TECMO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **ACTION PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Rygar The Legendary Adventure

Può un solo uomo, un essere schifosamente mortale, fronteggiare l'intero esercito dell'Ade imbracciando solo uno scudo? No, ma se sullo scudo ci applichi una serie di lame, lo investi della benedizione degli dei e lo fai roteare tenendolo per una catena, le cose si mettono diversamente.

*Il motore grafico di **Rygar** macina poligoni con la stessa disinvoltura di quello impiegato in **Devil May Cry**. Ciò che è ritratto in foto non è una statua a forma di leone, ma un tempio gigantesco. Per comprenderne le dimensioni basti sapere che Rygar si trova su quella piccola piattaforma a forma di zoccolo di gnu sospesa nel vuoto di poco a sinistra rispetto al centro dell'immagine.*



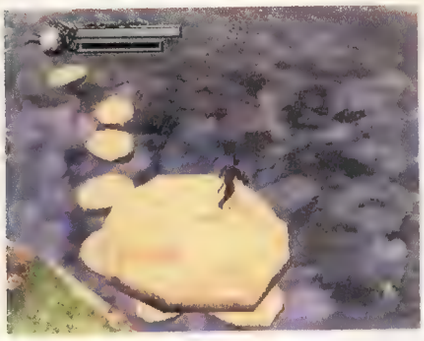


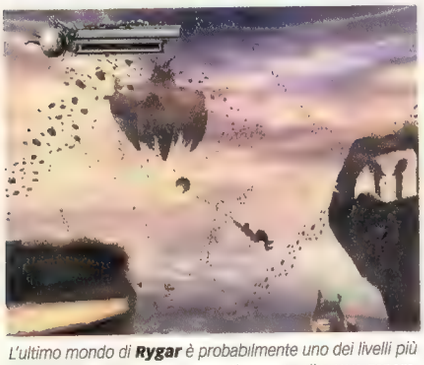
L'Heavenly Diskarmor in uno dei suoi attacchi più efficaci: il frullatore mistico. Abbandonato al suolo dopo una doppia frustata orizzontale, lo scudo (su cui è incastonata una deliziosa lama rotante) solleva un tifone risucchiando al suo interno tutti i nemici limitrofi.

di marcello**cangialosi**

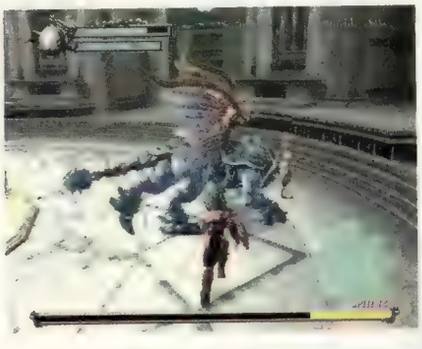
Annunciato ufficialmente come titolo esclusivo per PlayStation2 nel corso dell'ultima edizione dell'E3, **Rygar The Legendary Adventure** è il remake di un classico della ludoteca di casa Tecmo, un classico apparso per la prima volta nelle sale giochi nel 1986 e successivamente convertito per i maggiori sistemi casalinghi dell'epoca (da NES a Commodore 64, passando per lo sfortunato portatile Atari Lynx). In quel 1986 **Rygar** nasce, ma da allora in poi non cresce. Nessun seguito ne promuove lo sviluppo. Nessuno spin-off ne propone delle varianti. Ben 16 anni dopo, il nuovo **Rygar** a 128bit sorvola leggiadro con un unico, atletico balzo tutte le tappe evolutive che gli sono state negate dal destino, atterrando sulla piattaforma Sony in una veste fresca e decisamente al passo coi tempi. Ma la contemporaneità di **Rygar The Legendary Adventure** non è solo cosmetica. La sua repentina maturazione passa per le vie dello stylish gaming di **Devil May Cry**, ma soprattutto si poggia su un intelligente ed accurato processo di riesame delle sue caratteristiche originarie, che ha portato ad un poderoso arricchimento di meccanica e struttura di gioco. Il Diskarmor, una sorta di scudo assicurato al braccio del protagonista attraverso una lunga catena, è stavolta più di un'arma bizzarra assurgendo a status di vettore ludico principale. Con l'eleganza di un domatore di leoni, Rygar sventola il Diskarmor come una frusta, o meglio, come uno yo-yo. Sì, perché il Diskarmor è fondamentalmente un letale yo-yo gigante adornato da lame rotanti. Nel corso del gioco si potranno equipaggiare tre Diskarmor differenti (alternabili agendo sui dorsali R2/L2), ognuno contraddistinto da specifiche caratteristiche operative da sfruttare saggiamente secondo le circostanze. L'Hades Diskarmor gode di una notevole gittata e velocità, ma può essere scagliato solo frontalmente. L'Heavenly Diskarmor, di converso, ha un raggio d'azione più corto, ma si dimostra più efficace per sbarazzarsi di nemici accerchianti grazie al respiro ampio e circolare del suo movimento. Il Sea Diskarmor, infine, si distingue dagli altri due per la quasi totale carenza di proprietà "elastiche": resta praticamente ancorato al braccio, ma si esprime in attacchi rapidissimi e devastanti. E Tecmo poteva fermarsi qui: proporre le tre varianti del Diskarmor, mettere insieme un paio di livelli che ne demandassero l'impiego e benvenuti nel **Rygar** del nuovo millennio. Ma non è andata così. Innanzitutto ogni Diskarmor gode di un vastissimo repertorio di attacchi specifici, fra standard, combo e speciali, per un totale di circa 15 combinazioni ciascuno. Gli attacchi standard sono due, uno veloce e moderatamente potente (tasto ■), l'altro più forte ma dal lento recupero (tasto ▲). Le combo si manifestano reiterando e/o alternando la pressione di questi due pulsanti in ottemperanza a precise regole di tempistica. Non basta pestare i tasti in sequenza perché Rygar esegua la relativa combinazione di attacchi. Il ritmo è fondamentale. Scagliato il Diskarmor è necessario attendere che questo compia la sua evoluzione prima di comandarne la seconda, e poi la terza e poi la quarta e così via per tutta la lunghezza della combinazione d'attacco. Ovviamente i ritmi di smanettamento cambiano a seconda del tipo di Diskarmor equipaggiato, rafforzandone ulteriormente le precipue caratteristiche funzionali. Laddove il saettante Sea Diskarmor si presta a repentini pestaggi del pad (tac-tac-tac), la possente lentezza dell'Heavenly Diskarmor impone un'attività digitale dal ritmo più misurato e cadenzato (tac…tac...tac). Grazie a questa ritmo-dipendenza delle mosse d'attacco si matura presto la gradevole impressione di comandare il braccio a cui è legata la catena del Diskarmor piuttosto che il Diskarmor stesso, malgrado si agisca su un tasto piuttosto che sullo stick analogico. Ciononostante non mancano circostanze in cui la levetta viene chiamata in causa. È il caso, ad esempio, della mossa "aggancio del bersaglio e sventolio circolare del medesimo sopra la testa" eseguibile con l'Hades Diskarmor. Basta mantenere premuto il tasto ■ perché lo scudo si conficchi nel nemico, quindi roteare in senso orario o anti-orario lo stick per tutto il tempo che si ritiene necessario, e infine bloccare la rotazione su uno dei 360° disponibili per scagliare la vittima nella rispettiva direzione. Al di là delle combo, si segnalano inoltre alcune mosse speciali disponibili solo recuperando specifici item. Si tratta di fatto di semplici combo extra, ma più lunghe rispetto a quelle disponibili di default, e soprattutto dalla devastante ricompensa per chi riesce a portarle a termine.

Come accennato in apertura, **Rygar** non è solo una riedizione, ma piuttosto una intelligente rivisitazione del classico datato 1986. In un certo senso, è un adattamento del vecchio **Rygar** agli schemi dell'action game 3D moderno. A beneficiarne non è stato unicamente lo spessore del sistema di combattimento, ma più in generale l'intera struttura di gioco. Laddove l'antenato si attraversava linearmente sulla scia dell'unico imperativo di annientare ogni minaccia striscian-





*L'ultimo mondo di **Rygar** è probabilmente uno dei livelli più spettacolari mai creati per un action game di nuova generazione (sopra). Migliaia di massi di varie dimensioni galleggiano in un'atmosfera "olimpica", allestendo un lungo percorso di pedane da attraversare col fiato sospeso, mentre centinaia di metri più sotto un manto di nubi in tempesta aggrava lo stato di vertigine (in alto).*

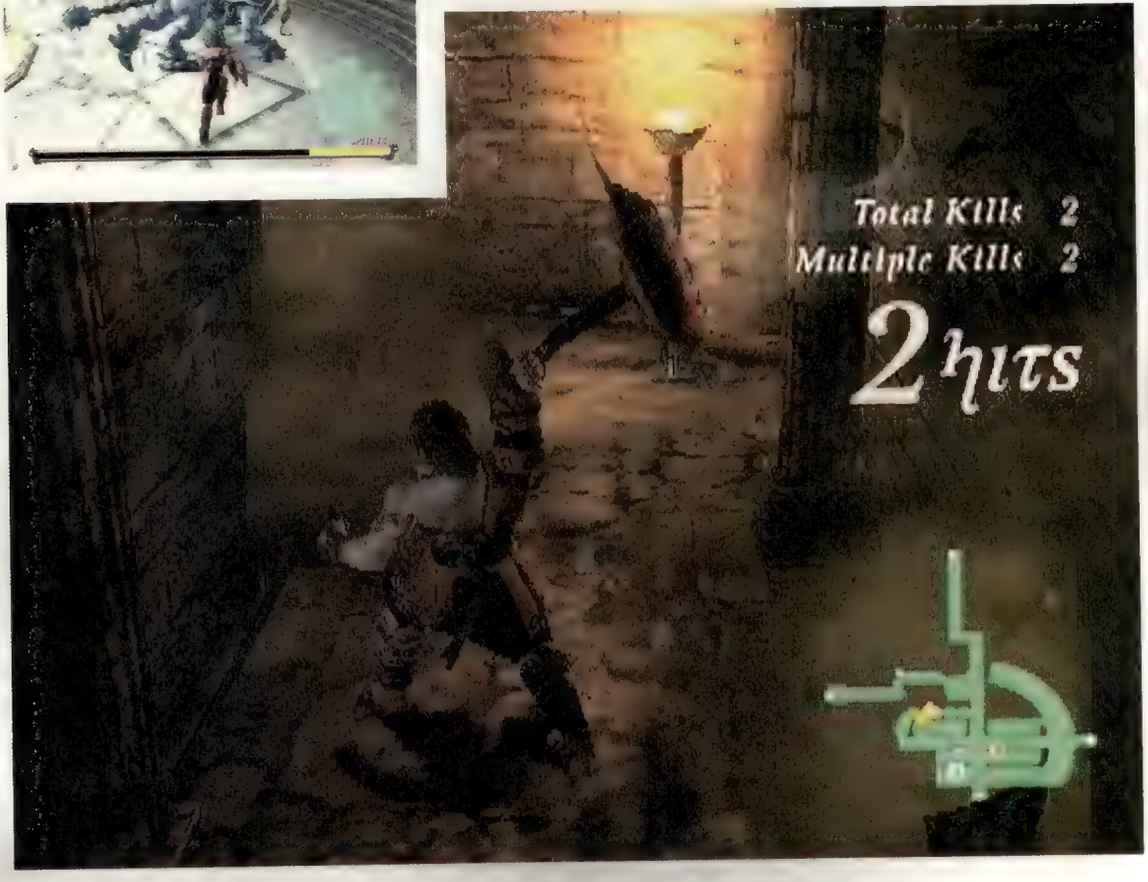


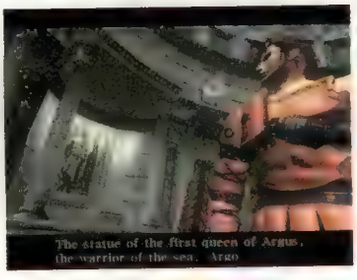
te, **Rygar** si "esplora", grazie ad un sistema di sviluppo del personaggio da cui dipende l'estensione del terreno digitale percorribile. Un po' come in **Metroid**, il giocatore acquisisce via via nuove abilità nel corso dell'avventura, come la possibilità di usare il Diskarmor a mo' di liana per issarsi su piattaforme sorvolate da appositi agganci o per dondolare fra un appiglio e l'altro, raggiungendo così aree prima precluse. Oppure nuove mosse, come la scivolata o la spinta, indispensabili rispettivamente per attraversare stretti passaggi o spostare grossi macigni. **Rygar** presenta inoltre un sistema di sviluppo più tradizionale basato sui punti esperienza acquisiti durante i combattimenti, spendibili per sottoporre i tre Diskarmor ad un massimo di tre possibili upgrade. E non manca l'ingrediente magico. Ad ogni Diskarmor è associata una specifica creatura mitologica di cui invocare il soccorso nelle situazioni di pericolo per un liberatorio effetto smart bomb. Ogni invocazione consuma una barra di mana (denominata "Icol"), la cui estensione dipende dal grado di potenziamento dello scudo a cui è associata. Lo stesso Diskarmor fa da tramite per ulteriori modifiche prestazionali, sia di sé stesso che del suo detentore. Ognuna delle quindici "pietre mistiche" rintracciabili nell'ambiente di gioco (molte delle quali opportunamente celate) porta in dote nuove funzioni/caratteristiche da abilitare incastonandole in appositi slot presenti sull'arma (il cui numero dipende dal livello di potenziamento dell'arma medesima). Alcune amplificano la gittata del Diskarmor, altre intervengono su banali coefficienti di potenza e resistenza fisica, mentre altre ancora permettono, ad esempio, di convertire Icol in energia vitale (Aphrodite), di dare corso all'occorrenza dei critical hit (Tanatos) e di recuperare un po' di energia (Artemis) o racimolare punti esperienza extra (Hephestus) annientando i nemici.
In sintesi, la carne al fuoco è tanta considerata la natura arcade del prodotto, ad indubbio beneficio dello spessore di gioco.

Sebbene da un lato tutta questa abbondanza contenutistica, unita all'ottimo sistema di controllo del Diskarmor, porti a tracciare il profilo di un action game entusiasmante, dall'altro il titolo Tecmo soffre di gravi carenze che di fatto ne limitano il potenziale ricreativo. All'estrema "flessibilità" del Diskarmor corrisponde una certa rigidità del suo manovratore, sprovvisto delle abilità evasive necessarie a spettacolarizzare adeguatamente gli scontri. Ma non solo. A differenza di quanto avviene in **DMC**, l'attenzione si concentra quasi esclusivamente sull'esecuzione delle combo, con il giocatore impegnato a manovrare il suo alter-ego all'unico scopo di posizionarlo nel punto più adatto da cui far partire gli attacchi (che andranno direzionati manualmente data la latitanza di un sistema di lock-on). Dal canto suo, il fronte avverso denuncia una scarsa intelligenza ed una mediocre caratterizzazione a livello di puro design. Vermi e ragni giganti, piante carnivore antropomorfe e curiose entità fluttuanti armate di lame affilate, fanno gruppo compatto investendo le proprie speranze di successo nella rissa furiosa piuttosto che nella qualità dei singoli duelli. Ne consegue una soffocante monotonia ossigenata solo dal piacere di prodursi nelle varie combinazioni di attacco e, indubbiamente, di ammirare la feroce cameficina che ne consegue (impreziosita da ammirevoli collassi scenografici). Non migliorano le cose i boss, probabilmente fra i più insipidi e banali mai prodotti da una mente giapponese.

Per essere il suo primo titolo squisitamente action dopo anni di **DOA** e **Monster Rancher**, **Rygar** manifesta indubbiamente la sopravvivenza dell'antico "Spirito Tecmo" (quello di **Ninja Gaiden**, per intenderci) allo scorrere del tempo. Furioso, profondo e affascinante grazie alla sua notevole cosmesi (generalmente analoga all'offerta di **DMC**), **Rygar** si piazza agilmente nei piani alti della classifica degli action game per PlayStation2 nonché in testa alla lista della spesa stilata dagli appassionati del genere. Una maggiore aderenza agli standard qualitativi settati dall'action game di Capcom in materia di enemy design e manovre evasive avrebbe prodotto un capolavoro assoluto. Ma a questo, si spera, provvederà l'inevitabile seguito.

voto 7 su 10

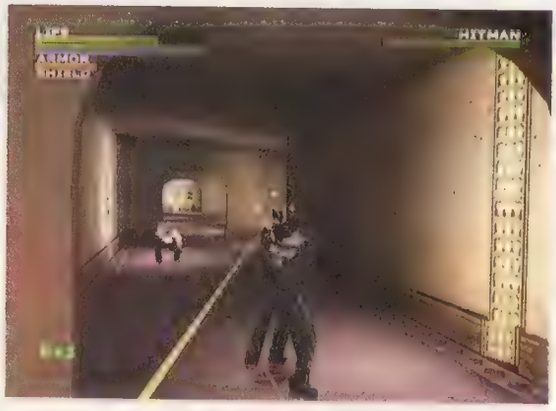


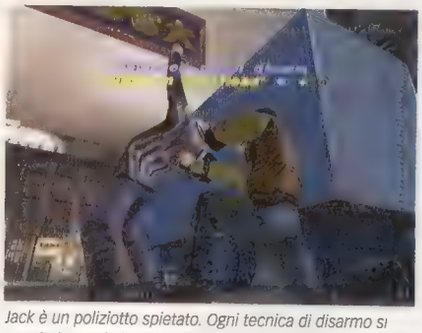


FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Dead to Rights

Namco cerca di riuscire dove Rockstar Games ha fallito, ottenendo però risultati altrettanto discutibili.





Jack è un poliziotto spietato. Ogni tecnica di disarmo si conclude con la brutale morte della sua vittima.

L'incremento della quantità di sangue mostrata su schermo rispetto alla versione Xbox ha innalzato il livello di violenza visiva.

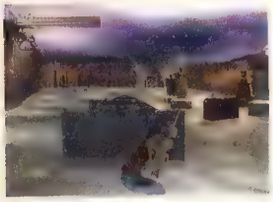
di diegocortese

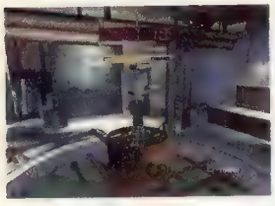
Nato nell'ambito della cinematografia d'azione cinese e portato all'attenzione del pubblico occidentale da pellicole quali *A Better Tomorrow* e *Hardboiled*, l'*heroic bloodshed* è un genere particolarmente affine ad essere trasposto in un videogioco. Riuscire a creare un prodotto avvincente contando solo su azione sparatoria e su una trama in stile John Woo non è però immediato come può inizialmente apparire. Il rischio è quello di realizzare una struttura priva di mordente, in cui si ripetono ciclicamente le medesime situazioni di gioco. **Max Payne** ha dimostrato quanto possa essere noioso vestire i panni del classico uomo braccato da tutti, con poca cura della propria incolumità ed infinita riserva di munizioni. Ma Namco sembra aver imparato dagli errori commessi da Rockstar Games, dotando l'agente di polizia Jack Slate di una versatilità che il suo collega "Massimo Dolore" non possedeva, e cercando di variare la tipologia degli eventi in cui viene coinvolto. Sforzi che però non hanno ottenuto l'esito sperato…

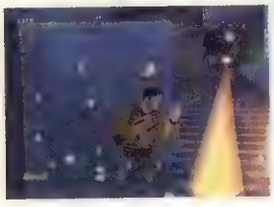
Sebbene **Dead to Rights** e **Max Payne** si basino sul medesimo concetto narrativo, un poliziotto con una vendetta da compiere e una reputazione da riabilitare, il titolo Namco presenta un differente approccio al concetto heroic bloodshed. In **Max Payne** il protagonista affronta in perenne solitudine, avvolto da un'atmosfera opprimente e claustrofobica, una serie di eventi che si susseguono in un ristretto intervallo di tempo e all'interno di un'area geografica circoscritta. All'opposto, **Dead to Rights** presenta una trama meno cupa, che si sviluppa nell'arco di svariati giorni, trascinando il protagonista Jack Slate in una vasta gamma di tipici scenari da film d'azione hollywoodiano. Si spazia dai night club, con tanto di ballerine di lap dance, alle eleganti sale di un albergo (imbottito di tritolo dai cospiratori). Jack può inoltre contare sulla collaborazione di alcuni amici, quali la conturbante spogliarellista Blatz o la combattiva Eve, che lo aiuteranno attivamente nel corso della sua lotta contro il male. Un lusso che il Detective Payne non ha potuto godere.

La crociata di Jack Slate contro la feccia della società si compone in totale di quindici capitoli, la cui successione avviene con la linearità che ci si attende da un gioco d'azione arcade in stile cinematografico. Ogni capitolo è suddiviso in varie aree, all'interno delle quali Jack può muoversi liberamente in cerca degli obiettivi necessari per passare alla sezione successiva. Se Namco non ha dimostrato molto impegno nel cercare di dotare **Dead to Rights** di una struttura dallo sviluppo meno lineare, diverse soluzioni sono state approntate per evitare un'eccessiva ripetitività dell'azione di gioco. La formula comune a quasi tutte le aree prevede l'eliminazione di un determinato numero di avversari, terminata la quale viene fornito l'oggetto necessario per passare alla sezione successiva (solitamente una chiave). Una routine che subisce continue variazioni di minor rilievo, quali ad esempio la necessità di spegnere piccoli incendi con un estintore oppure di trascinare un nemico su una pesa per poter aprire una porta. Più rari gli sconvolgimenti di entità superiore, che arrivano a trasformare il gioco in un picchiaduro a scorrimento multidirezionale oppure in uno sparatutto in soggettiva a percorso prefissato. Sempre allo stesso scopo sono stati inseriti numerosi sottogiochi basati sul tempismo o la resistenza, il cui design non sempre efficace li rende a volte una fastidiosa incombenza. Al termine di ogni capitolo Jack deve affrontare un combattimento contro un boss, da sconfiggere elaborando la strategia più adeguata a compensare la sua superiore potenza di fuoco.

Oltre a dover portare a termine compiti di natura più variegata rispetto al suo predecessore **Max Payne**, Jack Slate vanta un addestramento più completo, che gli permette di esibirsi in svariate tecniche di combattimento. Esperto nell'uso di ogni arma, dalla pistola al lanciarazzi, Jack riesce a portare con se tutto ciò che può recuperare nell'ambiente di gioco, senza limiti di spazio. Il puntamento delle armi avviene attraverso un sistema automatico che aggancia l'avversario più minaccioso, identificandolo con un reticolo di colore differente a seconda della probabilità di colpire il bersaglio. In alternativa è concesso di mirare manualmente, nel caso si usino armi dotate di mirino telescopico o si vogliano colpire oggetti presenti sul fondale. Movimento, distanza e rinculo influiscono







negativamente sulla precisione del tiro, costringendo spesso ad un eccessivo consumo di munizioni. Fortunatamente Jack non è abile solo nelle armi, ma anche nel corpo a corpo. Tramite semplici combinazioni di un tasto unito allo stick di controllo è possibile eseguire spettacolari tecniche di disarmo, il cui numero aumenta con il progredire nel gioco. Grazie ad esse, Jack si può impadronire facilmente di armi e munizioni, anche quando si trovi a mani nude. La sua conoscenza delle arti marziali si estende all'uso combinato di calci, pugni e proiezioni, da usare però solo contro avversari disarmati, data la loro ridotta efficacia. Le abilità di Jack Slate comprendono anche la possibilità di usare i corpi dei nemici come scudi, di aderire alle pareti e sbirciare dietro gli angoli, di colpire al volo bombole di gas opportunamente scagliate in aria e di rallentare il tempo in stile Bullet Time di *Matrix* e **Max Payne** (il cui uso consuma una barra di energia esattamente come nel gioco di Rockstar Games). In alcuni scenari si rende inoltre disponibile il cane Shadow, impiegabile per aggredire i nemici e sottrar loro le armi.

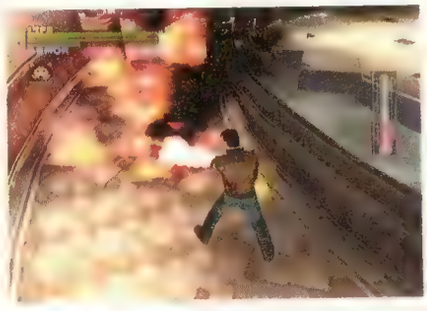
L'impegno profuso da Namco nell'ideare una struttura di gioco meno ripetitiva rispetto a **Max Payne** è stato però reso vano da una serie di errori commessi nella progettazione del gioco. Mancanze che hanno reso la versione Xbox uscita quest'estate estremamente frustrante, e la cui correzione approssimativa durante il processo di conversione per PS2 ha ottenuto risultati diametralmente opposti. Nessuno dei tre livelli di difficoltà aggiunti costituisce una vera sfida per il giocatore, anche se nella seconda metà dell'avventura la distanza tra i check point di salvataggio costringe a rigiocare cospicue sezioni di gioco in caso di morte. Se in origine, nella versione Xbox, vi erano situazioni di estrema difficoltà superabili solo in modo fortuito, ora si progredisce fluidamente senza particolari intoppi, seminando morte e distruzione tra i nemici. In particolar modo risultano di eccessiva efficacia le tecniche di disarmo, che vengono contrastate solo di rado. È talmente semplice neutralizzare un avversario a mani nude che spesso risulta più rapido sottrargli l'arma invece di ucciderlo sparandogli. La facilità con cui ci si sbarazza dei nemici, unita alla frequenza con cui si trovano bonus curativi, disincentiva l'uso delle varie abilità di Jack, quali il bullet time o il cane Shadow, che vengono impiegati più per ammazzare la noia che per reale necessità. Oltre a non impegnare più di una notte di gioco, **Dead to Rights** non contiene nulla che lo porti ad essere rigiocato. Gli unici extra sono costituiti dalla collezione delle sequenze in CG, peraltro splendide, e dalla possibilità di accedere direttamente ai sottogiochi tramite un apposito menu.

Per poter essere apprezzati, i giochi dal taglio cinematografico come **Dead to Rights** richiedono un motore grafico che ne esalti realismo visivo e spettacolarità pirotecnica. Al contrario, Namco ha confezionato un engine poligonale dalle prestazioni mediocri sia come rendimento che come resa qualitativa. Ad eccezione del protagonista, i modelli 3D e le texture dei personaggi sono di grossolana fattura. Ugualmente rozze e povere di dettaglio le ambientazioni, la cui interattività si limita a qualche bidone esplosivo. Nonostante le sue poco dignitose caratteristiche, il motore grafico non riesce a produrre una velocità di gioco stabile, cedendo in diverse occasioni. Problemi anche con la gestione delle inquadrature, la cui inaffidabilità quando si è vicini a delle pareti rende difficile l'individuazione degli avversari. Più soddisfacente il comparto sonoro, con l'eccezione della mediocre capacità recitativa dimostrata dai doppiatori. Le musiche sono composte da brani in stile action movie hollywoodiano, una scelta ideale per accompagnare il susseguirsi delle sparatorie presenti nel gioco. Perfettamente adeguati anche gli effetti sonori delle armi.

Brevità, problemi di giocabilità ed estetica poco attraente offuscano le doti di sparatutto dinamico ed esplosivo che **Dead to Rights** avrebbe potuto dimostrare. Un potenziale acquisto trasformato da un lavoro di sviluppo (e conversione) negligente in un titolo da affittare per il weekend. Forse era il caso di lasciare **Dead to Rights** un'esclusiva Xbox in eterno…

voto 6 su 10

Il livello di dettaglio di certe ambientazioni è vergognoso considerando che si tratta di un gioco prodotto da Namco.



In alcune sezioni di gioco si impersona il cane Shadow, elemento che permette di infiltrarsi in luoghi angusti e di individuare oggetti con il suo fiuto.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **TEAM SOHO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

The Getaway

Dopo oltre due anni di sviluppo e diversi milioni di sterline evaporate dalle tasche di SCEE, l'ambizioso **The Getaway** è finalmente realtà. Una realtà poco conforme a quanto era lecito aspettarsi, ma senz'altro un buon presupposto tecnologico su cui edificare progetti futuri.

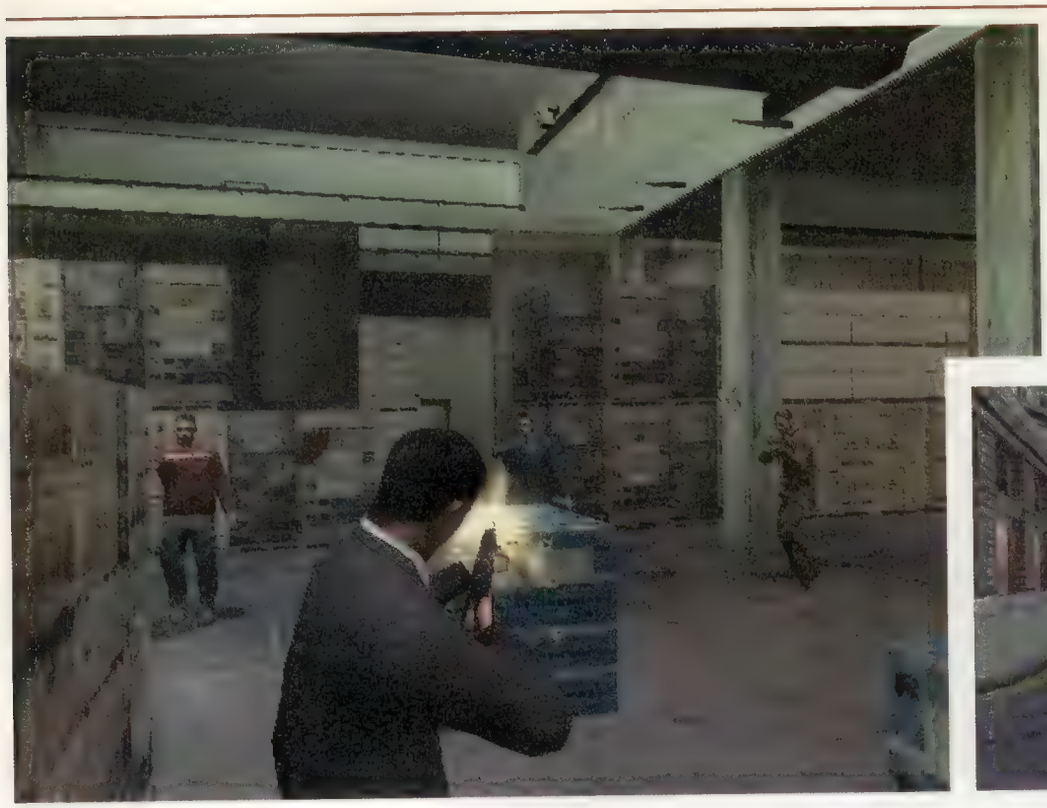
di marcello**cangialosi**

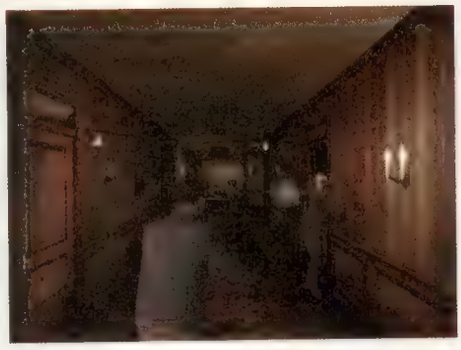
Non è un mistero che lo sviluppo di **The Getaway** sia stato un inferno per Team Soho. Quando **Super Console** ebbe modo di far visita a SCEE per partecipare alla presentazione del suo ambizioso progetto, grosse occhiaie pendevano dagli sguardi di tutti gli addetti ai lavori. Era il febbraio del 2001 e **The Getaway** sarebbe dovuto uscire nel periodo natalizio di quell'anno. *"Non so se ce la faremo,"* confessò all'epoca il leader del progetto Brendan McNamara. *"Il fatto è che ci stiamo dedicando talmente tanto tempo, attenzione e soldi che non vogliamo buttare fuori un prodotto incompleto solo per tener fede alla data di uscita stabilita in partenza"*. I timori di McNamara hanno disgraziatamente trovato conferma istigando il posticipo della commercializzazione di **The Getaway**. Ed è stato un grosso posticipo. Dal Natale del 2001 al Natale del 2002. **Super Console** non è a conoscenza delle singole problematiche affrontate dal team durante l'ultimo anno di sviluppo, ma gioco alla mano può senz'altro intuirne la portata. Da un punto di vista squisitamente tecnologico, **The Getaway** si identifica come un indubbio successo alla luce dell'accurata riproduzione di Londra, della notevole modellazione/animazione dei volti, della complessità delle sequenze motion captured, del carattere adulto e sofisticato della trama e, più in generale, dell'effettivo appagamento dello scopo del progetto: realizzare il primo "vero" film interattivo. Da un punto di vista prettamente ludico, invece (e purtroppo), il risultato non è così entusiasmante.

Come **ICO** prima di lui, **The Getaway** riesce perfettamente a fare dello schermo una finestra spalancata su un mondo alternativo, senza interferenze visive che ne strillino continuamente l'identità giocosa. L'immagine è infatti sempre sgombra da indecifrabili (?) simboli, curiose barrette, antipatiche freccette, ammiccanti icone multicolori e numeretti vari. Chi non ha mai visto un videogioco in vita sua, si troverà pertanto a suo agio nella "realtà cinematografica" di **The Getaway**, ed è evidente che sia questo lo scopo ultimo di quella che inizialmente appare come una mera scelta stilistica. Il titolo di Team Soho, infatti, non si limita a presentarsi scevro da elementi extra-diegetici, ma propone anche un impianto di gioco estremamente semplificato e blindato. Esattamente come Mark Hammond deve ottemperare agli ordini del boss Charlie Jolson per sperare di rivedere suo figlio, il giocatore deve sottostare ad un rigido copione che non permette divagazioni di alcun tipo. Le 24 missioni da svolgere (12 nei panni di Hammond ed altrettante in quelli del detective Carter) si susseguono/accavallano secondo i ritmi della trama, come capitoli di un film a puntate narrato da due differenti punti di vista. Laddove in **GTA3** è il giocatore a determinare i tempi di sviluppo della storia stabilendo quali missioni intraprendere e quando, in **The Getaway** è la storia a scandire la successione delle missioni proposte. Il che non sarebbe un aspetto negativo se non fosse per la drammatica monotonia e ripetitività delle operazioni che si è chiamati ad adempiere. Ognuna di queste comporta una corsa in auto, quindi una sparatoria e poi ancora una corsa in auto, seguita da un'altra sparatoria e così via, fino all'esplosivo gran finale. E anche quando **The Getaway** tenta di offrire qualcosa di diverso, lo fa con scarsa convinzione. Le fasi stealth sono furbescamente legate alla regola "se visto, missione fallita" per sopperire all'inadeguatezza di intelligenze artificiali concepite per altri scopi. I potenziali avvistatori si limitano a stazionare statuari in un punto ben preciso dell'area di gioco, per poi eventualmente spostarsi in un'altra zona solo dopo che si è coperto un determinato tragitto. È un po' come se giocatore ed NPC partecipassero ad una recita teatrale, in cui la battuta di uno ha luogo solo dopo la battuta dell'altro, lasciando spazio zero all'improvvisazione. Non manca, infine, una missione in cui è richiesto di introdursi in un palazzo rotolando e strisciando lungo le pareti per eludere dei sistemi di difesa (fotocellule la cui interferenza innesca la diffusione di un gas letale). In teoria una missione assai divertente, se solo non esaltasse oltremodo la scarsa flessibilità del sistema di controllo ed il discutibile rilevamento delle collisioni.

Sebbene vittima di una pesante ripetitività, **The Getaway** gode di un indubbio fascino nella sua schietta rappresentazione delle sparatorie. In campo aperto si procede lungo il teatro di guerriglia urbana a colpi di pistola, mitragliatore o fucile a canne mozze, fra vetture in fiamme e cadaveri sparsi ovunque. Negli interni, invece, il discorso si fa più complicato, e problematico. La latitanza di un sistema di gestione manuale dell'inquadratura limita fortemente la percezione dell'ambiente circostante. Se da un lato è vero che

*Pensato per un target d'utenza adulto, **The Getaway** non si fa scrupoli in termini di scurrilità terminologiche, violenza visiva e sesso. Nella prima missione al comando del Detective Carter, ambientata in una sorta di bordello fatiscente, può capitare di ascoltare i mugugni e le reciproche incitazioni di una coppia impegnata in un appassionante rapporto sessuale.*





La tecnologia impiegata per l'animazione dei volti merita ancora qualche rifinitura, ma già se ne intravedono le enormi potenzialità in termini di efficacia della comunicazione emotiva.

basta premere il dorsale **R1** per puntare un nemico ovunque esso sia, dall'altro l'immobilità della telecamera impedisce di percepire l'incombenza di una minaccia esterna al campo visivo. E si potrebbe pensare che questa superficialità del sistema di ripresa sia di fatto intenzionale, che risponda all'esigenza di stimolare l'adozione di tecniche di combattimento meno sfacciate, fatte di appostamenti dietro gli angoli o al riparo di casse, mobili e quant'altro sia adatto allo scopo. Ma non è vero niente. Sbucare da un angolo non corrisponde a prendere il nemico di sorpresa, ma a ricevere da questi un immediato proiettile nella fronte in virtù delle doti di preveggenza di cui gode. Ne consegue una graduale disaffezione dell'utente a questa particolare strategia che sfocia ben presto nel banale e perpetuo pestaggio del tasto **R1** per passare da un obiettivo all'altro, ad intuibile detrimento della componente strategica.

Altrettanto discutibile risulta il modello comportamentale delle vetture, palesemente semplificato al fine di assecondare il livello di esperienza del target di riferimento. Sprovvisto della necessaria coordinazione occhio/mano, il casual gamer apprezzerà senz'altro la possibilità di affrontare le curve a tutta velocità senza sollevare il dito dall'acceleratore, nell'illusione di domare derapate che di fatto non richiedono alcun intervento addomesticante. Allo stesso modo godrà come un riccio scoprendosi abile nel dribbling delle numerose automobili che affollano le strade della Londra digitale, in virtù della magica aderenza degli pneumatici all'asfalto e più in generale della totale indifferenza della vettura ai più schizofrenici zig-zag. Giustifica in parte questa estrema semplificazione, l'inversamente realistico sistema di danneggiamento dell'autovettura. È infatti sufficiente un frontale a velocità discreta per mettere al tappeto un semiasse e compromettere così la manovrabilità. Un paio di tamponamenti possenti ed il motore prende a fumare con conseguente emorragia di potenza. In questi casi, l'insistito pestaggio dell'acceleratore viene punito con la combustione del mezzo, preannunciata da una densa fumata nera proveniente dal radiatore. Alla luce della "fragilità" dei veicoli, la semplificazione della loro dinamica comportamentale a fini svicolanti trova ragion d'essere, ma forse sarebbe stato preferibile alleggerire il realismo dei danni ed appesantire quello dinamico dei mezzi. Del resto il piacere della guida sta nella sua fisica non in quella degli incidenti.

In ottemperanza alla scelta di escludere da **The Getaway** ogni rimando iconografico alla sua identità di videogioco, la navigazione per le strade digital-londinesi non gode del supporto di una mappa, ma si affida alle frecce direzionali dell'auto di cui si è al volante. Il sistema funziona in questo modo: preso come riferimento il punto verso cui volge il muso dell'auto, se il luogo di destinazione è alla sua destra, lampeggia la freccia di destra, se alla sua sinistra, lampeggia quella di sinistra. Detto così pare una caratteristica semplice e geniale, ma di fatto è solo semplice e insoddisfacente. I motivi sono fondamentalmente due: A) Le indicazioni offerte dalle frecce tengono conto solo della posizione dell'obiettivo in linea d'aria rispetto alla nostra vettura. Pertanto si è costretti a zigzagare come turisti sprovveduti fra strade e vicoletti, col rischio di giungere ad un vicolo cieco o magari di imboccare una strada che piega verso la direzione opposta a quella indicata. B) Allorché tallonati dalla polizia, non è improbabile subire ripetuti tamponamenti con annessa frantumazione delle luci posteriori. Di conseguenza si è costretti ad abbandonare il mezzo e salire a bordo del primo veicolo di passaggio al solo scopo di riacquistare l'indispensabile "bussola".

E si potrebbe procedere nell'elencazione dei difetti di **The Getaway** per tutta la rivista e oltre. Si potrebbero criticare le lunghe sequenze di intermezzo (non skippabili neanche a gioco terminato), il ridicolo comportamento della polizia londinese (secondo Team Soho ovviamente), il discreto repertorio di bug (di cui uno particolarmente grave), l'incertezza delle animazioni (motion captured, ma non sottoposte alle necessarie rifiniture manuali) e così via. Ma **The Getaway** non merita una punizione così severa. Il suo obiettivo, vale a dire avvicinare cinema e videogioco e al tempo stesso traghettare gli spettatori del primo sulle sponde ludiche del secondo, è stato assolto dignitosamente. Non sarà rivoluzionario dal punto di vista ludico, ma si identifica indubbiamente come un nuovo e promettente punto di partenza per lo sviluppo del concetto di "film interattivo".

voto 6 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EUROCOM** GENERE **AZIONE/SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

007 Nightfire

EA torna ad ingaggiare James Bond in un cinematografico sparatutto di elevato valore tecnico e ricreativo, arricchito da una completissima modalità multiplayer. Un briciolo d'innovazione e di spessore in più non avrebbero guastato, ma d'altronde si sa, l'agente 007 è incorreggibile.

*La trama di **007 Nightfire** non ripercorre le vicende di nessuna delle pellicole di James Bond. Gli ingredienti classici dei film dell'agente 007 ci sono comunque tutti: dallo humour sborone del protagonista alle sequenze d'azione più incredibili, dai clamorosi colpi di scena agli immancabili personaggi femminili con taglie di biancheria intima decisamente da infarto.*

Le meccaniche arcade dei sottogiochi a bordo dei veicoli ossigenano a intervalli medi di due-tre stage il ritmo sempre acceso ma più pacato delle missioni rigorosamente FPS. La ricercata spettacolarità di certi passaggi è spesso ottenuta compiendo dei sacrifici in termini di interattività. Nel caso dello stage in slitta, il giocatore si limiterà a ruotare a 180 gradi la mitragliatrice e a fare fuoco, mentre le redini della guida rimarranno completamente in mano alla CPU.

di cristianobonora

Bond, vecchia canaglia. Non cambierai mai. Con quel visino noleggiato a Pierce Brosnan così levigato, mai tanto espressivo in texture e poligoni, sempre compiaciuto nel sillabare la tua battuta preferita. *"The name is Bond…"*. Sei il solito instancabile farfallone. Tanto che alla terza cut-scene nell'arco di un pomeriggio in cui ficcavi la lingua in bocca alla Bond-girl di turno ho preso a innervosirmi. Peggio per te, nello stage successivo ti ho fatto sparare un colpo a vuoto proprio mentre danzavi in punta di piedi nel tentativo di aggirare la sorveglianza del quartier generale del tuo arci-nemico.

Bond, vecchia canaglia. Non cambierai mai. Tu e il tuo arsenale di giocattoli da far invidia a Babbo Natale. Anche questa volta ti sei rifornito di ogni genere di Q-diavolerie: granate incorporate in pratici rasoi elettrici (con tre lame rotanti per una perfetta rasatura, ti tratti bene agente 007), laser da polso dissimulati in preziosi orologi, cellulari che sparano rampini e chi più ne ha più ne metta. Senza dimenticare il mio preferito, una mini-macchina fotografica incorporata in uno zippo. Che tu sia maledetto Bond, la prima volta che ho cercato di azionarla con il tasto di fuoco invece di scattare una fotografia ho acceso la fiamma. E con me non avevo sigarette.

Bond, vecchia canaglia. Non ti bastava la solita trafila di livelli in cui rivisiti in tutte le salse il genere FPS? E dire che la varietà non ti mancava. Componenti stealth in abbondanza, missioni di copertura e liberazione di ostaggi, sparatorie a viso aperto, stuzzicanti puzzle grazie ai quali inorgoglirti dei tuoi costosi gadget, micidiali sfide a distanza contro decine di cecchini a cui dare lezioni di *sniper*. Che sangue freddo, Bond. Hai la mano immobile mentre inquadri il bersaglio aguzzando la vista nel mirino telescopico. Qualcuno potrebbe insinuare il dubbio che senza neppure un accenno di tremolio parkinsoniano centrare nemici appostati a centinaia di metri sia una bazzecola. Costoro, però, ignorano il fatto che tu sia da solo contro fino a tre o quattro tiratori di precisione alla volta, e che se la loro silhouette è incorniciata dal mirino della tua arma, allora anche tu sei sotto il loro tiro. Ma tu sei una vecchia volpe. Sai sempre come cavartela in ogni situazione. Come quando ti imbuchi a mezzo rampino nei condotti dell'aria per saltare a piè pari pericolose fette di stage, o come quando ti infili clandestinamente nel retro di un camion per eludere la sorveglianza dei posti di blocco. E mentre ti bulli dell'arguzia di certe trovate (riconosciute dal gioco come Bond Moves) la CPU dà corda al tuo agire narcisistico premiandoti con un punteggio extra a fine missione, omaggiandoti di upgrade per le armi, skin e nuovi scenari per il multiplayer. Proprio nella realizzazione di quest'ultima modalità è stata riposta somma cura, con ben undici tipologie di gioco differenti, splitscreen fino a quattro giocatori, bot controllati dalla CPU e otto scenari dalla morfologia eccelsa, studiata per offrire situazioni di gioco sempre varie e stimolanti del confronto tra avversari umani. Eppure, Bond, tutta questa azione non è neanche più sufficiente ad accelerarti il battito cardiaco. E allora come in **Agent Under Fire** (la cui struttura di gioco ibrida è stata copiata e incollata pedissequamente in questo seguito non dichiarato) hai voluto esagerare, sbizzarrendoti con vertiginose sezioni di guida al volante di una Aston Martin Vanquish equipaggiata di razzi, mitragliatrice e prevedibile corredo di aggeggi depistanti. Per non parlare poi dello stage aereo, delle rallistiche incursioni in una foresta di palme a bordo di una jeep corazzata e della missione subacquea ai comandi della solita Vanquish, pressurizzata per l'occasione. Ok Bond, questi sono solo *divertissement*, intermezzi a tutta velocità farciti da pirotecniche cut-scene a base di incidenti stradali ed esplosioni a catena. Qualcuno, adrenalinico e appagante, è ben riuscito. Altri, ripetitivi e poco stimolanti già dopo pochi secondi, acchiappano decisamente meno. Ma che stabilità di frame rate, che ricchezza di texture. I miei rispetti, Mr. Bond. Come al solito hai dimostrato oculatezza anche nello scegliere gli sfondi

più appropriati per i tuoi show hollywoodiani. A volte mi chiedo se tu non abbia intrapreso la professione per motivi squisitamente turistici. Il castello situato nel bel mezzo delle Alpi austriache, ove ha luogo la seconda missione, sfoggia texture cariche, rocciose, e un design accattivante, che come in tutti gli stage si lascia studiare per poi rivelare percorsi multipli, a tutto vantaggio della rigiocabilità e del gusto dell'esplorazione vigile. Di pari caratterizzazione è il sobborgo industriale situato a pochi chilometri da Tokyo, sede delle losche macchinazioni del tuo avversario di turno. Trattasi di un complesso dalla geografia irregolare, circondato da strutture visibilmente in disuso, con scale di sicurezza accartocciate, interrotte, arrugginite, ciuffi d'erba che fanno capolino dai piedi delle pareti, vetrate slabbrate investite da un sole accecante, il cui insinuarsi all'interno degli ambienti coperti è simulato con delle semplici mappature, ma con risultati così brillanti da non far rimpiangere l'assenza di routine di illuminazione in tempo reale. Hai certamente meno gusto in materia d'interni, Bond, i quali seppur salvaguardati dai cali di fluidità che saltuariamente spuriano la resa degli spazi aperti, non si distinguono per il medesimo spettacolo snoda-mascella da questi ostentato.

Sei sempre agile e scattante come un ragazzino, agente 007. Eppure ultimamente ti trovo impacciato nella gestione dell'arsenale, quando per avvicendare le armi in uso sei costretto a passarle in rassegna una per una, senza che una selezione più diretta o via pausa/menu ti consenta di impugnare direttamente l'arma desiderata, semplificandoti la vita e in molti casi addirittura salvandotela. Ugualmente imbarazzato ti ho visto mentre bisticciavi con il sistema di puntamento manuale dell'arma, fin troppo perfetto nel caso del fucile da cecchino, assai lento e insoddisfacente nel caso delle armi a corta gittata, soprattutto se paragonato a quello – precisissimo - di **Time Splitters 2**. Mi ha invece sorpreso la verve degli scagnozzi con cui te la devi vedere nell'arco delle dodici missioni di gioco, verosimili nei comportamenti (ad eccezione di quando, una volta colpiti in pieno petto, non battono ciglio fino al momento di stramazzare al suolo), costruiti con un numero generoso di poligoni e animati splendidamente, soprattutto in punto di morte: quando si accasciano, crollano a terra o volano letteralmente per aria a seguito delle esplosioni (non perderai mai il vizietto di sparare ai barili di liquido infiammabile, vero Bond?). Certo è che mentre ti diverti a giocare al Solid Snake nei tuoi stage piccini piccini progettati apposta per lasciarti dilettare con i tuoi marchingegni, con una voce del menu atta a elargirti consigli su come superare la fase di gioco in atto, ci sorge il dubbio che in fin dei conti tu sia parte di un prodotto dignitosissimo, ma non proprio adulto, per nulla innovativo rispetto a **Agent Under Fire**, e dedicato in realtà a un pubblico di bambini e bambinoni. Proprio come te. **007 Nightfire** è un giocattolo che esordisce facilone, indugiando sugli stessi inconsistenti livelli di sfida per le prime tre-quattro missioni (perlomeno ai primi due dei tre livelli di difficoltà selezionabili), per imbastardirsi solo nella seconda metà di gioco, che allestisce una manciata di situazioni spinose difficilmente risolvibili senza abbozzare una strategia operativa. **007 Nightfire** è comunque un gioco corto, meglio, compatto, perché incontaminato da fasi di ristagno, tempi morti o spazi fisici la cui percorrenza trasudi noia tombraideriana. È naturale, quindi, che all'interno di una proposta ludica leggera ma concentrata, cinematografica e allo stesso tempo variegata, l'immediatezza e il ritmo finiscano per rosicchiare punti alla durata e alla profondità dell'esperienza. Ma dopotutto l'escursionismo pigro e l'agire troppo assennato non fanno per te, Bond. Un quarto d'ora in assenza di donne e pericoli ti sarebbe letale.

voto 7 su 10

*I gadget sono il fiore all'occhiello del gameplay di **007 Nightfire**. Avvalersi degli infernali gingilli bondiani è sempre molto appagante, peccato che il loro impiego si renda indispensabile solo in situazioni che lo incoraggiano fin troppo esplicitamente, al di fuori delle quali la loro utilità risulta praticamente nulla.*

*Al contrario di titoli come **Time Splitters 2**, la prospettiva in prima persona non si limita a coinvolgere nella visuale di gioco solo l'ambiente circostante e l'arma imbracciata, ma anche le mani dell'agente 007, il cui operato in fase di reload regala animazioni di altissimo livello, con dita agili che infilano cartucce, estraggono caricatori, smontano e rimontano l'arma in uso. Davvero notevole.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **RAGE/MGM INTERACTIVE** SVILUPPATORE **NEWCASTLE STUDIO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Rocky

A 26 anni di distanza dalla nascita della saga cinematografica di *Rocky*, lo stallone italiano torna ad essere fonte d'ispirazione per un videogame la cui riuscita è però solo parziale.

di diegocortese

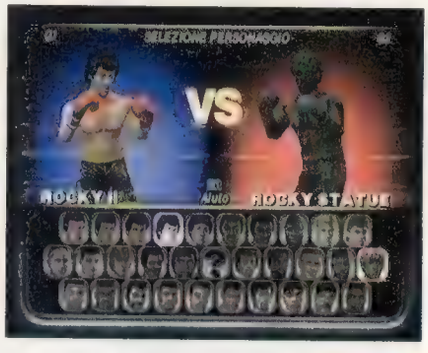
Sono ormai diversi anni che nel mercato dei videogiochi si assiste ad un continuo rispolvero di vecchi film e serie televisive da parte delle software house, in cerca di spunti narrativi e strutturali per le loro produzioni. Un metodo sbrigativo per supplire alla crisi di idee che sta affliggendo i game designer in questi ultimi tempi. Questo si traduce in alcuni casi in discutibili speculazioni sulla passione dei fan per ottenere facili guadagni (vedi **Duke of Hazzard**), mentre in altri in titoli interessanti in cui la licenza cinematografica esalta le loro già notevoli qualità intrinseche (come ad esempio **The Thing**). Nella casistica dei franchise resuscitati, **Rocky** si pone a metà tra il titolo riuscito ed il fallimento, a causa di alcuni difetti che pregiudicano l'altrimenti ottimo lavoro svolto da Newcastle Studio.

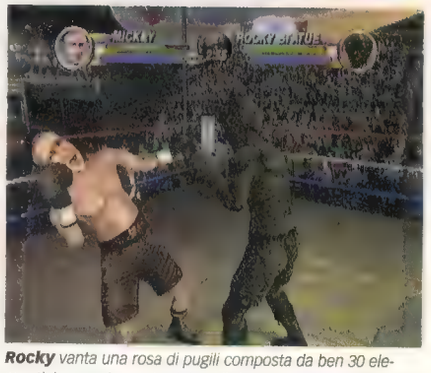
Ispirandosi alla simulazione di boxe EA **Knockout Kings**, il team britannico al servizio di Rage ha ideato un sistema di gioco che offre un'ampia scelta di azioni di attacco e di difesa senza sacrificare l'intuitività, grazie anche ad una sapiente configurazione dei tasti di gioco. I colpi sono facilmente direzionabili verso il volto ed il corpo dell'avversario premendo i quattro tasti principali del pad che, usati in combinazione con i tasti dorsali superiori e lo stick di controllo, permettono di eseguire un'ampia gamma di tecniche pugilistiche. Le combo disponibili sono numerosissime e comprendono sia sequenze rapide che attacchi sostenuti. Ogni pugile è inoltre dotato di un attacco speciale, la cui lentezza ne limita l'utilizzo come colpo d'incontro per finire l'avversario dopo averlo stordito. La gestione del personaggio ideata da Newcastle Studio si rivela versatile anche in difesa, consentendo di parare, intercettare oppure schivare i colpi dell'antagonista. Lo spostamento del busto, in questo caso, si effettua agendo sullo stick di controllo mentre si tiene premuto il tasto L1. Una tecnica sullo stile di **Victorious Boxers**, nonostante il movimento del corpo non sia in questo frangente altrettanto fluido. La possibilità di unire schivata ad attacco, inoltre, aggiunge profondità all'azione, permettendo di colpire l'avversario quando sta ancora recuperando dopo aver fallito un attacco. Il pulsante L1 permette infine di chiudere la propria guardia in modo da proteggersi con maggiore efficacia. Al fine di disincentivare le "tartarughe", la difesa automatica perde efficacia se la si usa eccessivamente, specie quando si è debilitati. È quindi preferibile mantenersi a distanza di sicurezza, approfittando della mobilità concessa dal sistema di controllo. Il proprio personaggio può spostarsi liberamente sul ring, orbitando attorno all'avversario. La rotazione di quest'ultimo non avviene però in modo automatico. Con un minimo di destrezza è così possibile riuscire a sorprenderlo ai fianchi, in modo da colpirlo rimanendo al riparo dal suo eventuale contrattacco.

Nonostante **Victorious Boxers** abbia ampiamente dimostrato l'intrigante realismo derivante dall'assenza di un indicatore dello stato di salute dei pugili, Newcastle Studio ha optato per una più rassicurante ed immediata barra di energia, in cui sono indicate sia le condizioni fisiche che il livello di stordimento dei lottatori. Per evitare il knock out, la lucidità mentale deve essere mantenuta sotto il livello raggiunto dai punti vita rimasti, i quali diminuiscono rapidamente e possono essere recuperati solo mediante riposo. Questa soluzione ha reso gli incontri estremamente imprevedibili, dato che un paio di sequenze di pugni messe correttamente a segno sono sufficienti per ottenere un KO anche se si è in condizioni di inferiorità. Ricevere troppi colpi mette comunque a rischio la vittoria, poiché il livello di energia vitale recuperabile diminuisce man mano che si viene centrati.

Se inizialmente il sistema di gioco ideato per **Rocky** può apparire una sapiente miscela di strategia e azione capace di rivaleggiare con quello di **Victorious Boxers**, dopo alcuni minuti di gioco cominciano ad emergere diversi problemi che ne inficiano la qualità. Questi limiti riguardano in particolar modo la facilità con cui si riesce a "barare", approfittando della eccessiva facilità con cui alcuni pugni, sferrati con la giusta tempistica, riescono ad andare a bersaglio, anche quando teoricamente dovrebbero venire parati o evitati. I ganci, ad esempio, entrano con un'estrema facilità nella difesa avversaria, causando danni notevoli se non si riesce a rispondere all'aggressione con tempestività. Mentre negli scontri a due giocatori questo difetto ha effetti meno deleteri, in quanto non è impossibile controbattere queste tecniche, quando si affronta la CPU il problema assume dimensioni più rilevanti. Sebbene generalmente si dimostri brillante, evitando ad esempio di farsi bloccare agli angoli, l'intelligenza artificiale non riesce infatti a reagire correttamente ai "colpi proibiti", finendo in genere per essere sopraffatta abbastanza facilmente.

Le cinque differenti versioni di Rocky rispecchiano alla perfezione la sua evoluzione estetica e fisica nel corso della saga.





Rocky *vanta una rosa di pugili composta da ben 30 elementi, la maggior parte dei quali da sbloccare sconfiggendoli nel Movie Mode. Oltre a cinque versioni dello Stallone Italiano, sono inclusi il suo allenatore e la sua statua.*

Mr. T, alias Clubber Lang, mostra all'allenatore il suo volto tumefatto dall'ennesimo round all'insegna del massacro.

D'accordo, si può tentare di giocare in modo pulito, ma non tutti nel momento in cui si vedono sopraffatti da una gragnola di pugni riuscirebbero a trattenersi dal non rifilare quell'infida sequenza di ganci stordenti. Un elemento che, più di ogni altro, rende **Rocky** un gioco piuttosto semplice da ultimare. Un altro elemento discutibile è invece la modalità estremamente semplificata con cui vengono assegnati i punti alla fine di ogni round. Al contrario delle loro controparti reali, i giudici assegnano solo tre tipi di punteggio (10-10, 10-9 o 10-8), non tenendo conto di eventi quali la possibilità che i due pugili subiscano entrambi un atterramento nello stesso round. Generalmente questa limitazione non influisce in modo negativo sulla veridicità delle votazioni, che rispecchiano i risultati ottenuti durante il round, ma l'impiego di un conteggio più realistico avrebbe consentito di ottenere giudizi maggiormente accurati.

Per essere un gioco che dovrebbe permettere al giocatore di rivivere da protagonista i cinque film della saga, **Rocky** presenta una modalità principale povera di elementi di contorno ed incapace di ricreare le medesime atmosfere del film. Lo Story mode si limita infatti a cinque serie di incontri in cui si affrontano lottatori sconosciuti o appena accennati nella storia originale, a cui segue il combattimento contro il campione di turno (Apollo Creed I e II, Clubber Lang, Ivan Drago e Tommy Gunn). Gli unici elementi che richiamano gli eventi dei lungometraggi sono i filmati in computer grafica che precedono gli scontri finali e alcuni dettagli estetici durante gli allenamenti, quali ad esempio l'uso dei quarti di bue al posto del sacco nel primo capitolo del gioco. Eseguiti prima degli incontri o dopo i due continue disponibili, gli addestramenti consentono di potenziare cinque differenti caratteristiche fisiche di Rocky, affrontando altrettanti sottogiochi. Si tratta di prove di resistenza in cui, nella maggior parte dei casi, si smanetta con i pulsanti oppure si devono premere rapidamente i tasti indicati dall'allenatore. In alternativa è possibile scegliere di non affrontare questi giochi, ottenendo in questo caso un incremento minore delle proprie abilità. L'accrescimento delle caratteristiche costituisce un ulteriore elemento di semplificazione del gioco (già reso più semplice dalle tecniche "sleali"), soprattutto se il giocatore si concentra sullo sviluppo della propria forza fisica. Ciò che sostiene il gioco, in definitiva, non è tanto il Movie Mode, quanto le modalità multigiocatore come l'Exhibition Mode ed il Championship Mode, l'ultimo dei quali consente la partecipazione di sedici contendenti controllati da persone o dalla CPU. Oltre a queste modalità sono presenti un Training Mode, che consente di allenarsi con tre sparring partner dagli stili differenti, ed una galleria contenente i filmati del Movie Mode.

Realizzata tramite il famigerato Renderware, la componente grafica di **Rocky** offre uno spettacolo modesto, sufficiente comunque a richiamare alla mente protagonisti e scenari del film. I dodici ring contengono svariati dettagli provenienti dalle scenografie originali, quali gli stendardi raffiguranti i padri fondatori dell'Unione Sovietica nell'ambientazione moscovita. Durante gli incontri i ring vengono ulteriormente decorati dalle chiazze di sangue che sgorgano dalle ferite e dagli oggetti lanciati dal pubblico scontento, con questi ultimi che rimangono comunque su schermo solo per pochi istanti. Il pubblico è rappresentato sempre in maniera estremamente stilizzata, a parte i ring meno affollati in cui gli spettatori sono realizzati in grafica poligonale. I modelli 3D dei pugili sono semplici e leggermente sproporzionati, ma perfettamente riconoscibili (soprattutto i volti). La qualità delle animazioni si rivela invece appena accettabile, con la sensazione di realismo che viene ulteriormente compromessa dalla frequente tendenza dei pugni a penetrare i corpi dei personaggi. Non sono rari inoltre rallentamenti quando si sferrano troppi colpi in rapida successione. Escluso il discutibile doppiaggio italiano, l'audio offre maggiori soddisfazioni. La musica proviene principalmente dalle colonne sonore dei primi due Rocky ad opera di Bill Conti, mentre le voci sono in buona parte campionate dai film o addirittura recitate dai medesimi attori. Da sottolineare infine l'eccessiva lunghezza dei caricamenti, che possono raggiungere la trentina di secondi.

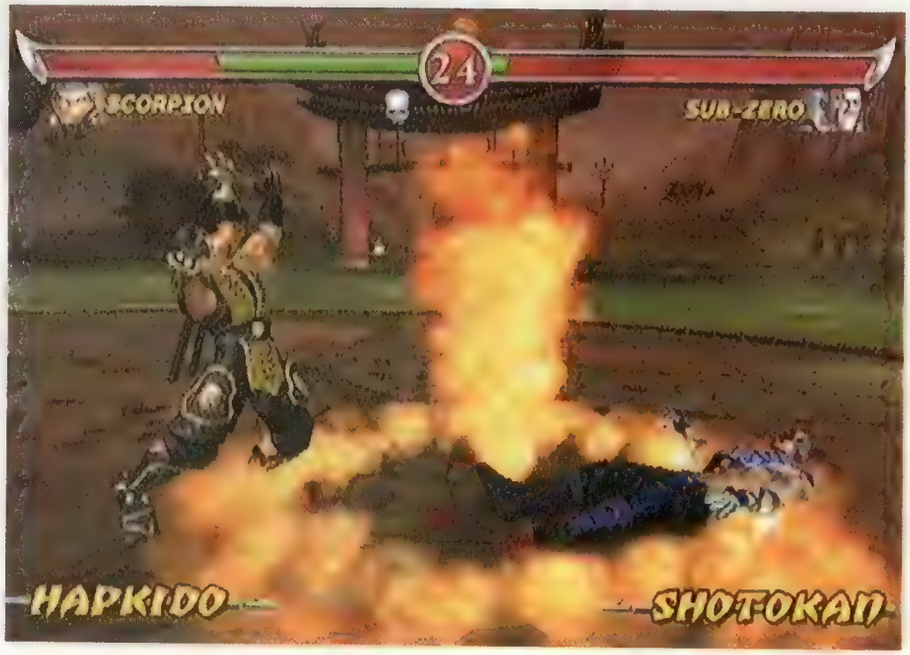
Con **Rocky**, Newcastle Studio è arrivata molto vicino a realizzare la simulazione di boxe definitiva, rovinando poi un ottimo lavoro con una cura superficiale di alcuni aspetti strutturali ed estetici di rilievo. Quello che rimane è un titolo discreto, che però non riesce ad imporsi efficacemente sui precedenti **Victorious Boxers** e **Knockout Kings 2002**.

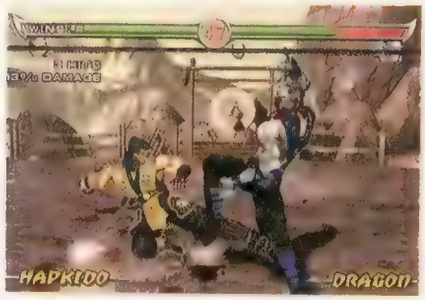
voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Mortal Kombat: Deadly Alliance

La saga di **Mortal Kombat** si risolleva dalla spirale discendente qualitativa in cui era caduta dal secondo episodio, grazie a una profonda opera di rinnovamento.





*Il sangue scorre a fiumi in **MK Deadly Alliance**. È sufficiente un pugno per lordare di rosso l'arena di gioco.*

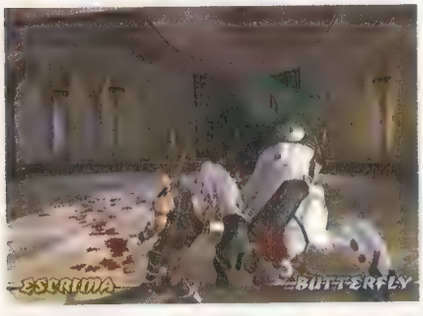
di diegocortese

Se si escludono i primi due **Mortal Kombat**, la saga ideata da Ed Boone e John Tobias ha prodotto di tutto fuorché videogiochi di qualità. Un franchise esteso ad ogni possibile prodotto commerciale, dai pupazzi ai film, alimentato dalla voglia di trasgressione dei teenager americani. Separatosi da John Tobias, ora al lavoro sul picchiaduro **Tao Feng** per Xbox, Ed Boone ha deciso di riportare la serie ai suoi antichi fasti, procedendo ad una ristrutturazione radicale, lasciando però intatto il look sanguinario e un po' pacchiano a cui l'opera deve il suo successo.

Per sottolineare sin dall'inizio il suo desiderio d'innovazione, Ed Boone ha preso una drastica decisione: uccidere quello che era comunemente considerato il protagonista della serie. Liu Kang muore durante l'animazione introduttiva in CG per mano di Shang Tsung e Quan Chi, l'"alleanza letale" a cui fa riferimento il titolo del gioco. Eliminata la loro principale minaccia, i due stregoni dell'Oltremondo hanno la strada spianata verso il loro tentativo di resurrezione della potente armata del Re Drago, per la cui riuscita è necessaria la solita raccolta di "anime guerriere". Ritorna quindi il torneo Mortal Kombat, a cui partecipano 23 combattenti e tra cui ritroviamo diverse vecchie conoscenze quali Sub-Zero, Scorpion e Sonya. La caratterizzazione grafica rispecchia lo stile dei precedenti episodi, proponendo una rosa di personaggi estremamente eterogenea che spazia dal fantasy al fantascientifico.

L'elemento del gioco ad aver subito il maggior numero di miglioramenti è la meccanica dei combattimenti, mondata delle caratteristiche da picchiaduro bidimensionale che ancora persistevano nel poligonale **Mortal Kombat 4 Deadly Alliance** è il primo titolo della serie a consentire lo svolgere di combattimenti in un ambiente realmente a tre dimensioni, nel quale è possibile muoversi liberamente anziché effettuare semplicemente delle schivate laterali. La precedente concezione delle mosse speciali, d'ispirazione capcomiana, è stata sostituita con un sistema più adatto agli scontri tridimensionali, e che vanta alcune interessanti innovazioni. In primo luogo le tecniche disponibili per ogni personaggio sono state suddivise in tre differenti stili di combattimento (due a mani nude e uno all'arma bianca), commutabili in ogni momento tramite un apposito pulsante. In questo modo, oltre a fornire una maggiore varietà allo scontro, si è agevolata notevolmente l'esecuzione dei colpi. Grazie a questa formula gli sviluppatori hanno potuto abbandonare la vecchia configurazione della pulsantiera divisa per calci e pugni, sostituendola con un sistema più versatile in cui la funzione dei tasti cambia secondo l'arte marziale selezionata. Le mosse si effettuano mediante elementari combinazioni dei quattro pulsanti principali del pad e della croce direzionale digitale, quest'ultima preferita allo stick analogico in quanto la sua maggiore precisione permette di sfruttare meglio i movimenti obliqui e i double tap (i primi usati per saltare ed abbassarsi mentre i secondi per le schivate). Limitate principalmente a colpi medio/alti per non renderle troppo frustranti da contrastare, le combinazioni di attacchi sono costituite da sequenze di tasti alla **Virtua Fighter**, i cui tempi di esecuzione sono stati calcolati per lasciare al giocatore un discreto margine d'errore. Le più potenti tra esse richiedono di variare il proprio stile mentre le si effettua, iniziando ad esempio con una raffica di pugni e calci per poi concludersi con un fendente di spada. Mentre il numero delle combinazioni ha subito un forte incremento rispetto al passato, i colpi speciali dalla distanza sono stati ridimensionati, tanto da dare l'impressione che la loro presenza sia solo una questione di rispetto per la tradizione. Molte sono le tecniche scomparse, tra cui il teleport di Scorpion e il "siluro umano" di Raiden. Altre vittime del rinnovamento deciso da Ed Boone sono il micidiale uppercut e la raffica di pugni, il cui abuso era piuttosto frequente in passato tra i giocatori meno onesti. Anche le Fatality sono state ridotte di numero e complessità. Mentre la semplificazione della sequenza di pulsanti necessaria ad attivarle è indubbiamente ben accetta, la presenza di una sola mossa finale per personaggio ci lascia perplessi, in quanto proprio le Fatality costituiscono uno dei momenti più divertenti del gioco (specie quando le si usa per umiliare il proprio amico sconfitto). L'ultima aggiunta degna di nota è la presenza di un nuovo pul-

Alla prova di rottura già presente nei primi ***Mortal Kombat*** *è stato affiancato un nuovo Bonus Stage costituito dal classico gioco dei bussolotti.*



Il mid-boss Moloch è maestro dell'arte dell'imbroglio. I suoi colpi hanno un raggio e una priorità devastante. Solo studiando tattiche più disoneste delle sue si riesce a sconfiggerlo.

sante d'attacco impiegato per l'esecuzione di un'abilità speciale, i cui effetti variano a seconda del personaggio e dell'arte marziale selezionata. Tra questi vi è la possibilità di impalare l'avversario con la propria arma, causandogli una continua emorragia di sangue.

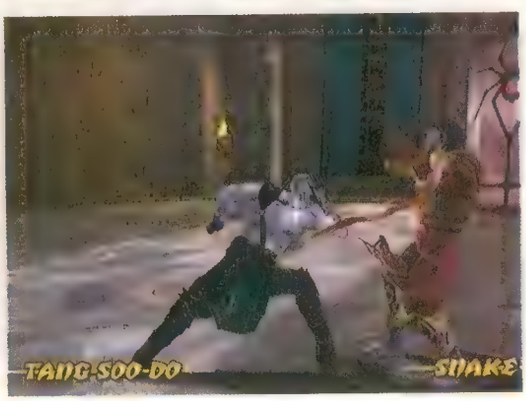
Le modifiche apportate da Ed Boone alla formula originale hanno trasformato **Mortal Kombat** in un picchiaduro dinamico, snello e spassoso, adatto a chi non vuole perdere troppo tempo con l'assimilazione di meccaniche di gioco più profonde. Permangono però alcuni difetti cronici della saga, che gli sviluppatori non hanno saputo o voluto correggere. È ancora troppo facile costringere l'avversario in condizione di non reagire, ad esempio inchiodandolo alle pareti del ring con sequenze di colpi calcolate in modo da tenerlo sospeso in aria. Una tecnica in cui la CPU si rivela esperta quando settata ad alti livelli di difficoltà. Elemento che conduce al secondo problema: la mancanza d'onestà dell'intelligenza artificiale. Superati i primi duelli con una certa facilità, si verifica infatti un notevole innalzamento della difficoltà di gioco, ottenuto consentendo alla CPU di realizzare sequenze d'attacco praticamente impossibili per un essere umano. L'unico modo per il giocatore di riuscire a contrastarla è quella di barare a sua volta, ricorrendo a strategie ripetitive che aggiungono noia alla precedente frustrazione. La scelta delle mosse da assegnare ai personaggi, infine, non è stata studiata con la dovuta attenzione. Vi sono alcuni colpi dalla priorità molo bassa, e di conseguenza dalla dubbia efficacia, il cui impiego risulta spesso più deleterio per chi le usa che per chi le subisce.

Conscio della ridotto longevità dei picchiaduro ad incontri, specie in caso si abbiano pochi amici con cui confrontarsi, Ed Boone ha dotato il suo nuovo **Mortal Kombat** di più di 600 contenuti extra da sbloccare, dal valore sia ludico che informativo. Tra i bonus ci sono personaggi (solo la metà di essi è infatti disponibile sin dall'inizio), nuovi colori per i costumi, stage aggiuntivi, fotografie, illustrazioni e schizzi preparatori. Racchiusi in bare contenute in una cripta, gli extra vengono acquistati spendendo cinque tipi diversi di monete, guadagnate nelle varie modalità di gioco. Queste includono Arcade Mode (che vede il ritorno dei Bonus Stage), Practice Mode, Versus Mode ed una modalità a missioni chiamata Konquest (dai contenuti più educativi circa la struttura di gioco che agonistici). Le monete ottenute vengono memorizzate in un profilo del giocatore, similmente a **Virtua Fighter 4**, e possono essere messe in palio nelle sfide in coppia.

Considerata l'approssimazione con cui sono stati sviluppati gli ultimi **Mortal Kombat**, la realizzazione tecnica di **MK Deadly Alliance** ci ha positivamente sorpreso. L'aspetto un po' tozzo dei personaggi è pienamente compensato dalla ricchezza delle loro texture e soprattutto dalla qualità delle loro animazioni, realizzate miscelando la fedeltà alle arti marziali contenute nel gioco con il grossolano irrealismo da film di serie Z tipico della saga. La medesima attenzione al dettaglio è stata riservata ai fondali, le cui architetture suggestive sono state esaltate da una sapiente scelta dei colori, oltre che da un elevato uso di effetti di riflessione e trasparenze. Il tutto è annaffiato con litri e litri di sangue, che spillano dalle ferite scorrendo lungo il profilo del corpo dei personaggi fino a raggiungere il suolo, macchiandolo per tutta la durata del match. Al fine d'incrementare ulteriormente il livello di violenza visiva, gli sviluppatori hanno aggiunto la rappresentazione dei danni subiti sul corpo dei personaggi, il cui viso appare orrendamente tumefatto al termine dell'incontro. Il gioco è commentato musicalmente dalla consueta collezione di brani tetri e minacciosi, dalle sonorità più convincenti rispetto al passato. Per gli effetti sonori e vocali si è preferito contenere le spese, tanto che i grugniti emessi durante l'esecuzione dei colpi sono stati campionati solo da un paio di attori.

Lungi da essere un capolavoro in grado di intaccare la supremazia dei picchiaduro poligonali di Namco e Sega, **Mortal Kombat Deadly Alliance** costituisce comunque una gustosa alternativa, capace di offrire molto al giocatore senza richiedere un impegno eccessivo da parte sua. Semplice da assimilare ma difficile da dimenticare, vista la sua predisposizione per il gioco in coppia e l'ampio corredo di extra. Un nuovo inizio per una storica saga che, almeno per questa volta, non è stata sinonimo di negligenza e speculazione.

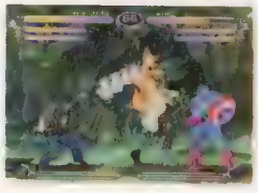
voto **8 su 10**



ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Marvel vs Capcom 2

Invece di impegnarsi nello sviluppo di un nuovo picchiaduro 2D, Capcom ricicla un suo titolo vecchio di due anni convertendolo senza troppa convinzione.



di diegocortese

Pubblicato in Giappone nel marzo 2000, **Marvel vs Capcom 2** ha rappresentato l'ultimo stadio evolutivo di una collana di titoli dedicati agli appassionati del gioco istintivo, contrapposta alla più ragionata meccanica della serie **Street Fighter Zero**. Si tratta di un picchiaduro concepito per il pubblico di massa, poco avvezzo a tecniche di combattimento complicate. Allo scopo di incontrare i gusti meno raffinati di questo tipo di clientela, è stata approntata un'opera di snellimento della già immediata struttura dei precedenti episodi, che ha reso il gioco ancora più elementare. La principale vittima del processo di semplificazione è l'organizzazione dei pulsanti del pad, passata dalla classica configurazione a sei tasti ad una a quattro. I due mancanti sono stati delegati all'utilizzo delle abilità speciali dei propri compagni di squadra rimasti in attesa ai bordi dello schermo, il cui contributo può essere offensivo o difensivo a seconda di quanto si è scelto prima dell'incontro. **Marvel vs Capcom 2** consiste infatti in un combattimento a squadre di tre personaggi, che vengono alternati nell'area di gioco a seconda delle proprie necessità. Visto il numero di contendenti, per evitare che la durata degli incontri si protragga eccessivamente il numero di round è stato ridotto a uno contro le usuali due riprese.

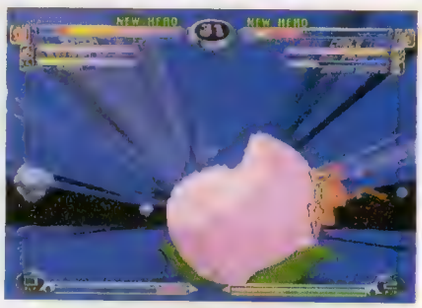
Marvel vs Capcom 2 è un picchiaduro basato principalmente sulle concatenazioni di attacchi, effettuabili senza ricorrere ad eccessivi sforzi manuali o memonici. Mosse semplici, colpi speciali ed Hyper Combo (le "super" del gioco) possono essere combinati facilmente tra loro, creando devastanti azioni offensive. Per portare all'estremo questo stile di gioco, Capcom ha introdotto due nuove combo chiamate Delayed Combination e Variable Combination. La prima consente di alternare i personaggi utilizzati durante l'esecuzione di una Hyper Combo in modo da prolungarne l'effetto. La seconda concentra invece la potenza di fuoco dell'intero gruppo in un unico singolo attacco. La facilità con cui si effettuano e combinano i colpi speciali, unita ad una rappresentazione estetica esagerata delle mosse, genera un'azione caotica e spettacolare, che vale al gioco l'appellativo di "picchiaduro per smanettoni". Definizione tutto sommato corretta, considerato che il maggiore divertimento del gioco arriva dalla sua immediatezza e dal caleidoscopico uso degli effetti grafici. Non manca comunque un minimo margine di miglioramento nell'uso delle tecniche offerte, il cui impiego con efficacia richiede una certa pratica.

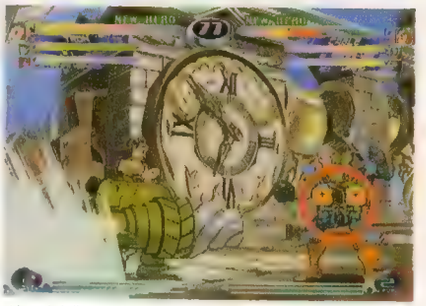
Nonostante siano passati due anni dalla sua uscita, **Marvel vs Capcom 2** detiene ancora il primato della quantità di personaggi disponibili, che dagli iniziali 26 raggiunge l'incredibile cifra di 56. Numero però ottenuto ricorrendo al riciclo dei protagonisti degli episodi precedenti, ai quali sono stati aggiunti nuovi combattenti provenienti dagli universi Marvel e Capcom. I personaggi sono sbloccati guadagnando appositi punti nelle modalità Arcade, Training e Versus, utilizzabili inoltre per ottenere variazioni cromatiche per costumi ed una serie di illustrazioni. Assente la modalità di gioco online che caratterizzava la versione giapponese, una scelta incomprensibile considerato che sarà inclusa nella versione Xbox prevista per i primi mesi del prossimo anno.

La suddetta collezione di immagini dei protagonisti del gioco costituisce l'unica novità dell'altrimenti pedissequa conversione per PS2, peraltro afflitta da problemi assenti nella versione originale per Dreamcast. All'arretratezza estetica dovuta all'età del codice, si aggiungono infatti un peggioramento della definizione degli sprite dei personaggi ed un incremento dei tempi di caricamento. Rimasta invece intatta la particolare colonna sonora composta da gradevoli musiche jazz lunge, che però non ha mai incontrato i gusti degli appassionati di picchiaduro.

Dal punto di vista commerciale, **Marvel vs Capcom 2** è un titolo ormai obsoleto. Un picchiaduro dedicato al pubblico di massa, commercializzato in un periodo in cui l'interesse dell'utenza comune per questo genere di giochi è ormai scemato. Un gioco per nostalgici, privi della versione Dreamcast e che non cerchino un beat'em up 2D eccessivamente sofisticato.

voto **6 su 10**





Al pari della versione Dreamcast, una delle ambientazioni del gioco rivela al giocatore l'ora esatta verificandola dall'orologio interno della console.

Dragon Ball Z Budokai

Cambia il produttore, ma non il risultato. La paternità europea del nuovo gioco di *Dragon Ball* non gli impedisce di prendere la forma dell'ennesimo titolo per soli fan.

La modalità Storia contiene alcuni capitoli inediti che mostrano evoluzioni alternative della trama.

La domanda di team di sviluppo nipponici da parte delle case di produzione occidentali è una prassi già sperimentata nell'industria del videogioco. Ma se il titolo da realizzare è un tie-in legato ad un cartone animato giapponese, l'evento non può che essere definito insolito. Nonostante le differenti premesse, il lavoro realizzato da Dimps (stesso team dell'atteso MMORPG per PC **Universal Century Gundam On-Line**), non si discosta però dalla consueta formula "for fan only", vera e propria tradizione dei giochi Bandai. Il problema di fondo è uno solo: in Giappone, come in Occidente, il popolo degli appassionati di *Dragon Ball* è costituito in maggioranza da bambini, in genere poco avvezzi a meccaniche di gioco eccessivamente profonde e complesse. Proprio per questo, **Dragon Ball Z Budokai** è stato progettato in modo da offrire una struttura elementare e facilmente assimilabile, coadiuvata da una notevole varietà di elementi di contorno.

Nell'ideare la meccanica dei combattimenti, Dimps si è ispirata ai precedenti picchiaduro della serie Dragon Ball. Come in passato, durante l'azione si utilizzano principalmente quattro pulsanti, dedicati rispettivamente a pugni, calci, proiettili di energia e parata. I tasti dorsali del pad, invece, vengono impiegati per le provocazioni e per facilitare la pressione contemporanea di più pulsanti, al fine di eseguire le mosse speciali. Queste ultime includono tutti i colpi di energia presenti nella serie animata, oltre che alcune azioni tipiche dei beat'em up, quali guard breaker e counter. Quello in cui **DBZ Budokai** differisce dai suoi predecessori è invece la ridotta capacità di movimento dei personaggi. Al giocatore è concesso di muoversi solo orizzontalmente, per avvicinarsi o allontanarsi dall'avversario, e lateralmente, con rotazioni di 90° per schivare, mentre gli è preclusa ogni possibilità di abbassarsi, saltare e volare. L'unico metodo per librarsi in aria consiste in questo caso nel raggiungere (spostandosi semplicemente in avanti) un avversario scagliato in cielo per mezzo di un colpo potente. Il processo di semplificazione si estende anche all'esecuzione delle mosse, non direzionabili ed eseguibili mediante semplici sequenze di calci e pugni, raramente combinate con lo stick di controllo. Anche le tecniche a lungo raggio vengono effettuate con questa modalità, caratteristica che le rende facilmente anticipabili se eseguite a distanza, limitandone l'abuso ma anche la versatilità. La maggior parte di queste combinazioni sono peraltro comuni ad ognuno dei 23 personaggi disponibili, il che rende la loro selezione un fattore meramente estetico. I combattimenti si riducono così ad un continuo pestare sui pulsanti, che difficilmente può coinvolgere chi è abituato a picchiaduro di ben altro spessore.

Chi è invece alla ricerca di un mezzo con cui imitare le gesta dei propri eroi animati, troverà in **DBZ Budokai** modo per soddisfare per diverso tempo la propria voglia di Dragon Ball. Grazie alla modalità Storia è possibile ripercorrere le battaglie principali fino alla saga degli Androidi, assistendo tra un combattimento e l'altro a sequenze d'intermezzo in tempo reale. In modalità Sfida e Torneo Mondiale è possibile affrontare amici controllati dalla CPU, mentre nella Leggenda di Mister Satan, da sbloccare, il giocatore è chiamato a fronteggiare in sequenza i personaggi del gioco in una versione parodistica del Cell Game. Conoscendo l'amore dei bambini per le trading card, Dimps ha integrato nel gioco un sistema di potenziamento e personalizzazione dei combattenti mediante un'ampia serie di Abilità, rappresentate tramite carte da gioco da collezionare attraverso le modalità Storia e Torneo Mondiale. Bonus dal valore più collezionistico che strategico, dato che i loro effetti sulla struttura elementare sono superficiali.

Esteticamente parlando **DBZ Budokai** paga la volontà da parte di Dimps di avvicinarsi il più possibile allo stile del cartone animato (che non spicca certo per qualità artistica), con il risultato di ottenere una grafica che agli occhi di una persona immune al fascino di Dragon Ball appare di scarso livello. Difetto che si tramuta in pregio dal punto di vista dell'appassionato, che rimarrà sicuramente soddisfatto dal modo con cui sono rappresentati personaggi e colpi speciali. Anche il comparto audio si rivela estremamente fedele, vantando versioni remixate della colonna sonora originale ed i dialoghi recitati dai doppiatori giapponesi dell'anime (sottotitolati in italiano).

Considerato che l'obiettivo dei Dimps era di realizzare un prodotto adatto a soddisfare i desideri dei fan di *Dragon Ball*, si può di certo affermare che **DBZ Budokai** sia un prodotto pienamente riuscito. Peccato che la schiera degli adepti del manga di Toriyama costituisca solo una parte della comunità videoludica, nei confronti del resto della quale questo gioco è assolutamente insignificante.

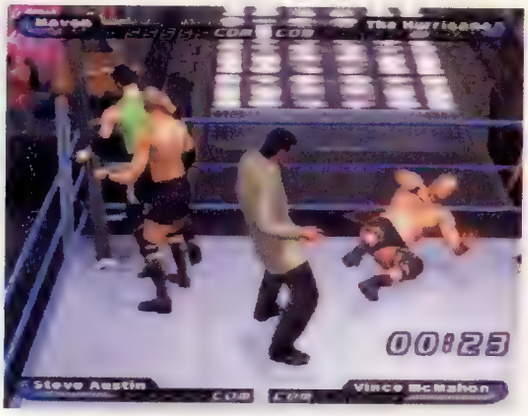
voto **6 su 10**

di diegocortese

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **YUKE'S** GENERE **SPORTIVO/PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **6 MULTITAP**

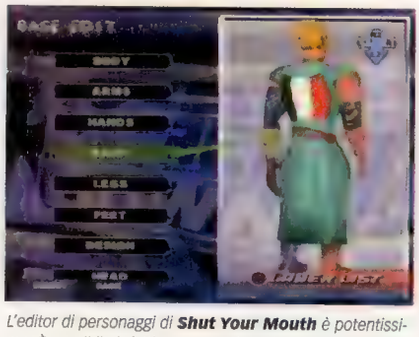
WWE Smackdown! Shut Your Mouth

Chi non ha mai sognato di indossare mutandoni colorati, dipingersi la faccia, fare colazione a pane e nandrolone ed ogni week-end gonfiare come una zampogna un energumeno pari dotato?



Grande attenzione è stata riservata alla fase di presentazione degli incontri: i lottatori si atteggiano in maniere incredibili, mentre inni rockettari galvanizzano la folla.

In modalità Season, prima di ogni incontro è possibile muoversi nei pressi dell'arena per incontrare possibili alleati o nemici. La fase di esplorazione è visualizzata in prima persona, così come i dialoghi.



*L'editor di personaggi di **Shut Your Mouth** è potentissimo. È possibile infatti curare ogni particolare dell'aspetto del proprio lottatore, a partire dal peso, altezza, tono muscolare, fino alle sopracciglia, trucco, tatuaggi, abbigliamento, forma del viso, gioielli, maschere e quant'altro permetta di creare il Truzzone definitivo. Non solo: con un minimo di pratica e pazienza, un apposito editor permette anche di assegnare e personalizzare ogni animazione, in modo da poter creare nuovi stili di combattimento con cui confrontarsi*

Forse le persone normali non hanno mai sognato quanto descritto in sede di intro. A tutti gli altri sociopatici (che, per definizione, coincidono con noi videogiocatori) curiosi di provare un'esperienza del genere, non resta che santificare la propria vita al culturismo e agli aminoacidi ramificati o, più semplicemente, simulare il tutto con **WWE Smackdown! Shut Your Mouth**.

In questa nuova incarnazione, il titolo Yuke's non presenta pesanti sconvolgimenti alla sua collaudatissima struttura di gioco, limitandosi semplicemente ad apportare qualche limatura al predecessore (**Just Bring It**). Il sistema di controllo è rimasto immutato: è quindi possibile colpire l'avversario con calci o pugni (tasto ✕), afferrarlo (tasto ●), salire sui pilastri o darsi lo slancio grazie alle corde (tasto ▲), oltre che effettuare contrattacchi (tasto ■). Proprio la gestione di questi ultimi rappresenta la principale innovazione nella serie, vista la necessità di tempismo richiesta al giocatore. Per ribaltare a proprio vantaggio un attacco avversario, oltre a premere il pulsante è indispensabile replicare la direzione dalla quale ci è stato portato, avvalendosi di una discreta prontezza e di una buona conoscenza delle tecniche del nostro rivale. La gestione dei danni è stata inoltre bilanciata in favore delle prese, piuttosto che dei semplici attacchi, donando al gioco un ritmo leggermente meno frenetico e più ragionato. In questo modo, la sensazione di avere l'incontro sotto controllo risulta migliore, poiché nei momenti di supremazia è possibile, alternando prese e colpi a terra, imprimere la propria cadenza all'azione. Rimane, invece, una certa incertezza del codice nello stabilire quando un lottatore debba rimanere stordito: capita, a volte, che dopo una serie di calci in faccia, chiavi articolari e schiacciatesta finale, il lottatore antagonista sia ancora bello vispo e reattivo, mentre in certi frangenti basti una "semplice" proiezione per lasciarlo imbambolato in balia delle nostre amate cure. Caricata a suon di randellate l'apposita barra nel momento in cui un lottatore palesa il suo stordimento, infatti, la pressione del tasto L1 permette l'esecuzione di una mossa speciale, i cui effetti devastanti sono sottolineati da repentini cambi di inquadratura e slow motion alla *Matrix* (ma quanti videogiochi ha influenzato, questo film?).

Come è tradizione della serie, anche **Shut Your Mouth** offre un numero pressoché infinito di possibili competizioni, variazioni di regolamento e personalizzazione degli incontri. Non solo sfide uno contro uno o in tag, ma anche Royal Rumble, Survival, TLC (tables, ladders and chairs: tavoli, scale e sedie, insomma, oggetti contundenti a go go…) e molti altri, compresa la spassosa modalità *hardcore*, nella quale darsele di santa ragione anche al di fuori delle arene, per le strade, i parcheggi e perché no, anche al ristorante. Ovviamente, se dotati di due multitap, il divertimento maggiore viene dato dalle sfide a sei, nelle quali la dose di scorrettezza dimostrata nei confronti dei propri amici è direttamente proporzionale al sollazzo generale. Per il gioco in singolo, invece, il titolo THQ offre la modalità Season, che, rispetto agli altri episodi, si dimostra molto più interessante e convincente. A seconda del wrestler selezionato, varia sia il tipo di incontri (se si sceglie un campione, si parte subito ai massimi livelli) sia la "trama" che li lega uno all'altro, così come le alleanze, le inimicizie e i "colpi di scena", che ovviamente si risolvono a cazzotti.

Dal punto di vista grafico, **Shut Your Mouth** presenta delle animazioni che rasentano la perfezione. Il resto, purtroppo, lascia piuttosto a desiderare. Risulta palese che ogni singolo sforzo di Yuke's si sia concentrato nel cesellare nei minimi particolari (modo di riprendere fiato, preparazione ai colpi, espressioni facciali) le singolari movenze di tutti i lottatori, mentre il motore grafico è rimasto invariato. Per fortuna l'azione scorre sempre fluida anche nel caso delle risse più furiose, nelle quali sei lottatori si massacrano a vicenda in mezzo a scenari animati, ma la qualità delle texture è piuttosto scialba e i modelli dei wrestler richiederebbero qualche poligono in più per adeguarsi ai tempi. Per quanto riguarda il sonoro, quasi tutti i bestioni (e le siliconatissime donzelle) vantano la loro musica di presentazione originale mentre, grazie al cielo, il commento durante la partita non è più insopportabilmente petulante come in **Just Bring It**, ma si limita a sottolineare i momenti topici dell'incontro.

Il wrestling è uno spettacolo, un baraccone che finge di essere uno sport. Un videogioco di wrestling è un picchiaduro che finge di essere un titolo sportivo. O il contrario. Fingere la finzione è una delle caratteristiche più interessanti dei nostri tempi, così come sottolineano i siti porno con protagonisti Ken e Barbie. **Shut Your Mouth** riesce alla perfezione a ricreare la strampalata atmosfera del circo del wrestling e si incunea come massimo esponente del suo genere per PS2 proprio perché non deve competere con gli altri picchiaduro.

Per la prossima, immancabile edizione, però, permetteteci di fare a Yuke's la stessa supplica che rivolgiamo ogni giorno a Konami TYO: dotatevi di un nuovo engine 3D.

voto **7 su 10**

di massimorovatti

MAXIM.it

N U O V O !

in collaborazione con **GEKOLAB**

FANTASIE
Le donne più belle del mondo,
più di mille foto esclusive, per navigare
in un mare di sensualità

VIDEO
I backstage delle sedute fotografiche.
I segreti svelati, i dietro le quinte
che non hai mai visto

CALENDARI
Emozioni per tutto l'anno. Mese dopo
mese le immagini più intriganti,
per vivere con Maxim le stagioni
più emozionanti

NOTTI MAXIM
Quando una festa lascia il segno,
allora è Maxim! le immagini più belle
degli appuntamenti più cool

DOWNLOAD
Con MAXIM.it puoi scaricare
giochi, screensaver, sfondi,
per essere sempre in compagnia
delle tue donne preferite.

IN COPERTINA
Quelle più belle noi le mettiamo
in copertina. E tu le puoi
vedere in una sezione dedicata
proprio a loro.

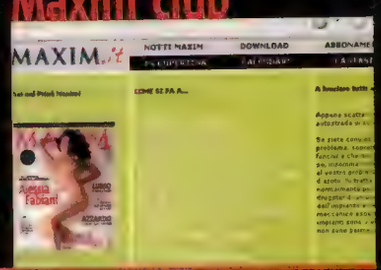
COME SI FA
Non solo immagini. MAXIM.it
è tante risposte ai quesiti più strani.
Un esempio? "come si fa a
riconoscere una donna di classe?"
Scoprilo da solo, in MAXIM.it

1 MAXIM.it ti segue ovunque;
bastano un computer e un collegamento internet.
In un click avrai tutte le nostre donne.

Open

2 Iscriviti al Maxim Club, basta una
e-mail per accedere agli ingrandimenti
delle immagini più richieste.
Decidi di ricevere la newsletter giornaliera
o quella mensile.

Maxim club



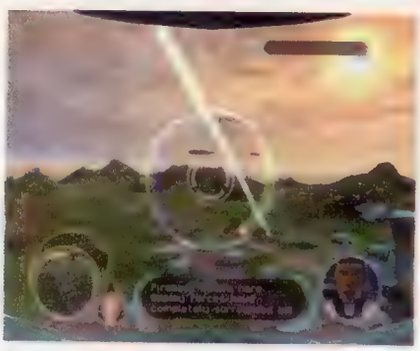
3 Per gli appassionati e i fedelissimi di
Maxim, un'opportunità da non perdere: il
Prive Maxim. zeuro* al mese per la
versione integrale di tutti i servizi, le
copertine, i backstage. E' facile iscriversi.
Basta una telefonata.

Privè Maxim

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **LOST TOYS** GENERE **AZIONE/SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

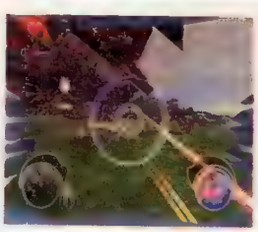
Battle Engine Aquila

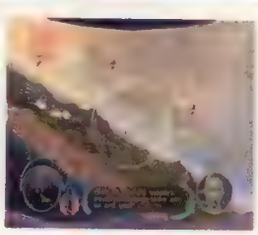
Il potere deflagrante, il fascino epico, il caos di un imponente conflitto fantascientifico.



Per attutire l'impatto con il suolo al momento di ogni atterraggio è opportuno diminuire la velocità spingendo verso il basso lo stick analogico sinistro e attivare i retrorazzi mediante la pressione del tasto ●.

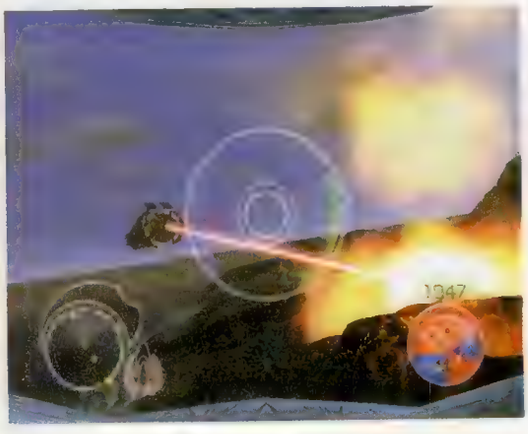
Il multiplayer in splitscreen per due giocatori, oltre alla prevedibile modalità uno contro uno all'interno di un'arena, prevede una modalità cooperativa in cui affrontare missioni create ad hoc e una coinvolgente modalità Battaglia che vede i due partecipanti schierarsi nelle fila di eserciti opposti. L'annientamento completo di uno dei due eserciti decreta vincitore il giocatore arruolato tra i sopravvissuti della battaglia.

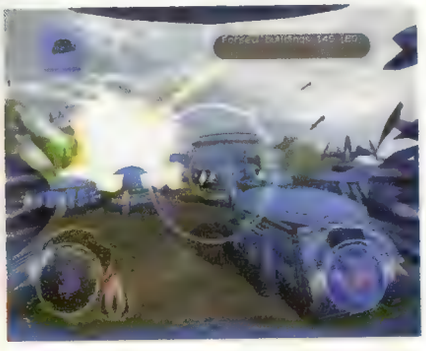




Alla base di **Battle Engine Aquila** c'è innanzitutto il conseguimento di un effetto: l'immersione in una guerra totale in un futuro sci-fi curiosamente estraneo all'impiego di armi di distruzione di massa, le quali vanificherebbero il dispiegamento di eserciti fisici di vecchia concezione seppur supportati da una tecnologia avanzatissima. Mezzi corazzati, caccia, bombardieri, portaerei, cannoni energetici a lunghissima gittata, mastodontici robot volanti. A decine, a centinaia. Tutti su schermo. Non preoccupatevi, paga il frame rate. È questione di attimi: il mare è solcato da gigantesche navi militari pronte allo sbarco offensivo, la terra è invasa da sciami di fanti bersagliati da mandrie di cingolati, e un cielo di bitmap viene scarabocchiato dalla pioggia esplosiva dei bombardieri, dai fasci luminosi dei proiettili energetici, dalle fiamme e dai fumi delle navi colpite. In realtà presto ci si rende conto di essere i soli a prendere parte attivamente alle missioni, mentre la maggior parte delle truppe, alleate o nemiche, si limitano a un dovuto atto di presenza, timbrando il cartellino ma non influendo mai in maniera decisiva sull'esito delle battaglie. Le navi alleate sono sì impegnate nell'abbattimento dei bombardieri e dei caccia nemici, ma nell'arco di una missione si limitano a centrare una manciata di avversari ciascuno, quando nel frattempo il giocatore sta orchestrando un'ecatombe di proporzioni terrificanti devastando carri e navi nemiche a gruppi di cinque alla volta. Il ruolo assegnato ai compagni è insomma di secondo piano, finalizzato implicitamente all'illusione di far parte di una squadra. Se in un'ottica di sospensione dell'incredulità il vistoso affaccendarsi dei propri alleati conforta quindi la credibilità dello scenario bellico, da un punto di vista squisitamente ludico il libero arbitrio del giocatore è garantito dalla non incisività del loro operato sulle sorti del conflitto in atto. Il giocatore è effettivamente il solo in grado di decretare il successo di una missione, ma è al comando di un mostro di acciaio che lo pone nella condizione di avere la meglio su qualsiasi entità o numero di avversari. Affinché possa interpretare da protagonista la guerra totale, Lost Toys riserva al giocatore il sedile della cabina di pilotaggio di un mech progettato per operare indifferentemente in cielo e in terra. L'arma definitiva, il Metal Gear di turno, la soluzione a qualsiasi situazione di battaglia si chiama Aquila. La sua foggia quadrupede gli consente di spostarsi rapidamente su qualsiasi terreno, noncurante dei pendii e della vegetazione più secolare, inevitabilmente condannata all'abbattimento al momento del suo passaggio. Laddove interviene il freno assennato del game designer a circoscrivere le facoltà del mezzo è nella limitazione dei tempi di permanenza in aria del mech, il quale necessita di atterrare periodicamente fino a recuperare l'energia necessaria ad alzarsi nuovamente in volo. Lo stratagemma è chiaramente finalizzato a non sbilanciare il gameplay in direzione dello sparatutto aereo, vincolando l'azione a una componente terrestre capace di offrire situazioni di gioco alternative, soprattutto in virtù del distinto arsenale di cui l'Aquila può avvalersi al suolo. Attorno a questa insolubile tensione tra cielo e terra si dipanano le dinamiche di **BEA**, un progetto ambizioso e vincente se considerato in ordine al conseguimento dell'effetto più sopra descritto, uno sparatutto solo mediocre se osservato da una prospettiva analitica più ampia. Ma andiamo per gradi. L'intelligenza artificiale, distribuita tra le centinaia di attori impegnati su schermo, si dimostra presente ma leggermente imbambolata. A bordo dell'Aquila è possibile devastare agevolmente uno schieramento di 20 carri blindati semplicemente

di cristiano**bonora**





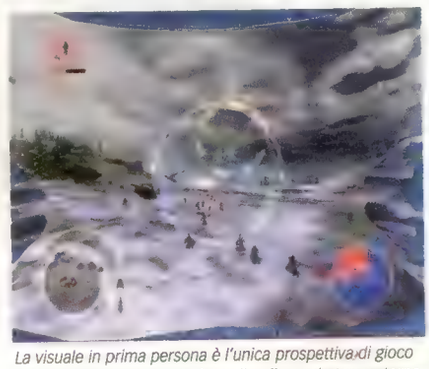
girandovi attorno, senza che questi rivolgano il loro fuoco in maniera precisa e coordinata contro il mech, condannandolo nel qual caso alla distruzione. La ridicola gestione delle collisioni, poi, dà luogo ad incidenti grotteschi: non solo può capitare di incastrarsi nel metallo degli avversari più ingombranti, ma venendo a contatto durante una fase di volo con una nave nemica, o incocciando con il muso la parete di una base militare, l'Aquila non riporterà alcun danno, ma rimarrà in stallo abbracciata all'ostacolo: un po' come succede in **Gran Turismo** in occasione degli incidenti frontali producibili guidando contromano per un intero giro di pista. Peccato che qui ci si trovi a mezz'aria, e che nell'economia di gioco di uno sparatutto i danni ricoprano un ruolo più decisivo rispetto a un simulatore di guida. Anche il livellamento della difficoltà non convince pienamente, in virtù dell'eccessiva facilità della prima metà del gioco (con conseguenze nefaste sulla longevità potenziale del titolo, soccorsa però dalle missioni segrete, dagli obiettivi secondari inclusi in ciascuna e da uno svolgimento del gioco non completamente lineare), cosa che mina seriamente la godibilità delle oltre 30 missioni proposte, in cui la varietà di situazioni riprodotte è appiattita dall'utilità molto relativa di affrontarle in maniera distinta. Ed è un peccato, perché ogni missione presenta un canovaccio diverso: si va dalla scorta aerea di un convoglio marino alla creazione di uno spazio di sbarco per la propria flotta spazzando via da una costa mine e truppe nemiche; dalla difesa di un avamposto assediato su più fronti alla distruzione di una struttura o di un'arma avversaria di particolare rilevanza strategica. Tra missioni di attacco, difesa, copertura e ricongiungimento ce n'è per tutti i gusti, ma alla fine ci si ritrova sempre a far fuoco sui bersagli primari svolazzando in cerchio sopra di essi come avvoltoi, limitando le escursioni via terra alle situazioni di debito energetico. Si può dire che il momento più critico dal punto di vista decisionale rimanga del tutto estraneo alla battaglia vera e propria, e si identifichi con la selezione di partenza di arsenale e compagno di volo, entrambe variabili da ponderare in relazione al tipo di nemico con cui ci sarà da vedersela nel corso della missione.

Se la sensazione avvolgente di calarsi in uno scenario bellico pulsante rappresenta l'ambito traguardo di cui può fregiarsi la tecnica di **BEA**, bisogna però constatare quanto il motore grafico paghi a caro prezzo la cornucopia di elementi su schermo in termini di pulizia, fluidità e qualità delle texture. Ma che dei sacrifici andassero fatti per mandare a video la pletora di armate impiegate nei campi e nei cieli di **BEA** era cosa da mettere in conto.

A ridimensionare una produzione per alcuni versi sorprendente cospirano quindi la superficialità della componente strategica, l'insensata gestione delle collisioni, un comparto grafico troppo di quantità e troppo poco di qualità e infine la povertà degli elementi di contorno all'azione vera e propria, nella fattispecie un character design evanescente (vi lascio immaginare il carisma di un tale Maggiore Lorenzo…) e una trama banalotta, narrata mediante scadentissime sequenze in CG. La combinazione di questi ultimi due fattori mette a dura prova l'immedesimazione del giocatore, rimasto invischiato in un conflitto che non sente mai proprio, e che senza il conforto di convincenti motivazioni si riduce a una guerra troppo fine a se stessa. E in questo forse c'è del realismo in **BEA**. Diamogliene atto.

voto **5 su 10**

***BEA** è ambientato in un futuro ipotetico dove spettacolari sconvolgimenti climatici provocati dall'inquinamento del pianeta hanno sbriciolato la superficie terrestre in una miriade di isolette circondate dal mare. Waterworld è soltanto il primo dei nomi del cinema cui fa riferimento una trama che sicuramente non brilla per originalità…*

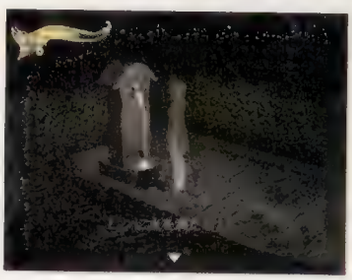


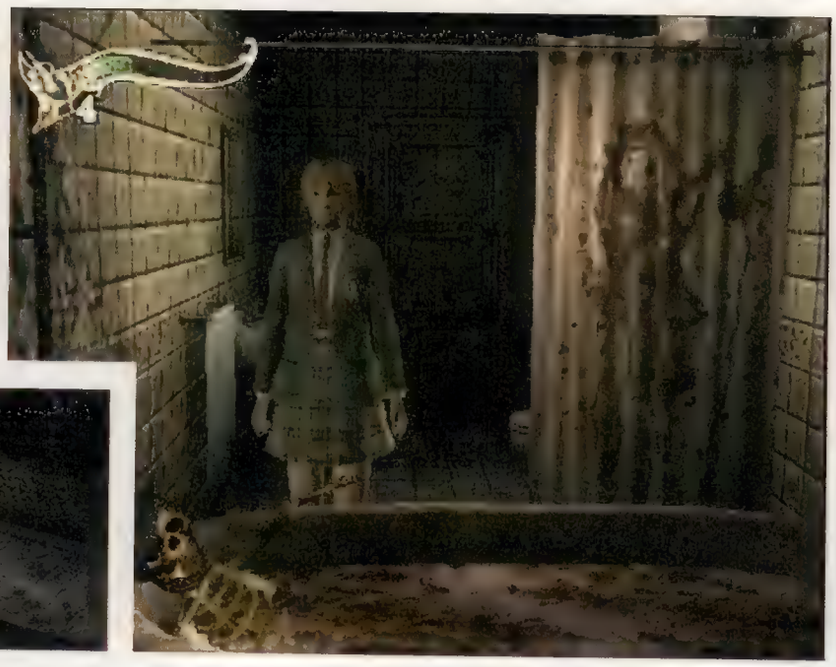
La visuale in prima persona è l'unica prospettiva di gioco disponibile. L'implementazione di un'inquadratura esterna o di un sistema di visuali perimetrali si lascia spesso desiderare, soprattutto nelle fasi di atterraggio sulle portaerei, quando una manovra imprecisa può significare l'inabissarsi dell'Aquila e il fallimento della missione in corso.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **SUNSOFT** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Clock Tower 3

La collaborazione a quattro mani tra Sunsoft e Flagship porta alla luce ciò che da loro stessi è stato definito come un "Horror Touch Adventure".





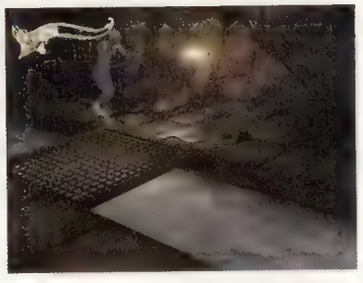
Una leggera nebbia cala di tanto in tanto, rendendo ancor più lugubre il percorso di certi passaggi.

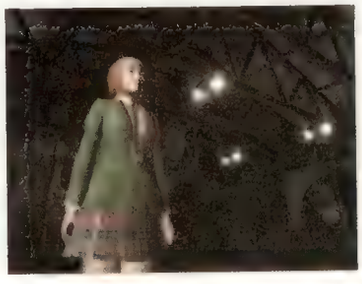
Quel giorno, una fredda giornata autunnale come tante, Alyssa fantasticava di riabbracciare sua madre mentre si dirigeva nella vecchia magione in cui era nata. Non avrebbe mai nemmeno sospettato che, varcatone l'ingresso, sarebbe stata costretta a fronteggiare il Male ancestrale che vi dimorava. Un confronto ineluttabile, lungo l'asse diacronico che attraversa il ventesimo secolo, un viaggio avanti e indietro nel tempo nel grembo di una Londra sempre diversa, eppure sinistramente immutabile. Dall'altra parte, al di là di ogni salto spazio-temporale, dei serial killer sono in attesa, uno per ogni decennio in cui sarà catapultata. Bramano la sua vita, da aggiungere alla scia di morte lasciata dal sangue delle loro vittime. Gli spiriti incompiuti di queste ultime infestano i luoghi del loro decesso, tormentando Alyssa senza sosta finché non riuscirà a riscattarli ritrovando i beni chi gli erano cari in vita. Nel corso dei suoi vagabondaggi potrà comprendere ciò che le sta succedendo con la lettura delle informazioni contenute nei documenti che le capitano sotto mano.

Contrariamente a quanto si potrebbe essere portati a pensare, **Clock Tower 3** non è una copia pedissequa di **Resident Evil**, sebbene i due titoli condividano la medesima impostazione di base. Laddove l'opera di Mikami si concentra sul confronto diretto con zombi e creature mutanti, fornendo al giocatore un discreto arsenale con cui spianarsi la strada, **Clock Tower 3** è imperniato sulla fuga. Tutto ciò su cui Alyssa può contare è un'ampolla d'Acqua Santa, ma soprattutto le sue gambe. Gli spettri che aleggiano nell'aria sono nulla rispetto agli assassini che braccano la bella protagonista, tallonandola passo dopo passo, di stanza in stanza. Ricordate Nemesis in **Resident Evil 3** o i tenaci velociraptor in **Dino Crisis**? Le cose qui funzionano in maniera non dissimile. Gran parte del tempo viene speso a frapporre quanti più metri possibile tra noi e i nostri inseguitori. La loro è una minaccia perpetua, ossessiva, un'ombra di cui è impossibile liberarsi fino allo scontro finale che conclude ciascun capitolo. Due i sistemi per eludere le loro attenzioni. Sgattaiolando qui e là, girandole luminose segnalano la presenza di elementi interagibili che, se usati al momento opportuno, consentono di mettere temporaneamente K.O. l'assalitore. Le stesse sono poste anche in prossimità di spazi entro cui trovare asilo. Spogliatoi, armadietti, tende e altro offrono riparo sicuro per far perdere le nostre tracce, a patto che vi si rimanga abbastanza a lungo da non essere nuovamente individuati. La visuale passa automaticamente in prima persona e, invisibili nel proprio cantuccio, opportuni spostamenti dello stick analogico destro orientano lo sguardo di Alyssa mentre tiene d'occhio il criminale indaffarato a rovistare parti dell'arredamento come letti e tavoli alla nostra ricerca. Forse per evitare di rendere le cose troppo impegnative, Sunsoft ha preferito adottare una certa clemenza riguardo la facoltà di giocare a rimpiattino. Anche accedendo a questi rifugi proprio sotto il naso di un serial killer, questi si mette a cercarla altrove come se non avesse visto nulla, rendendo i nascondigli una sorta di zona franca. Quando stanata troppo da vicino, non avendo alcuno strumento di offesa, Alyssa riversa il contenuto dell'ampolla lasciatole dalla madre sul nemico di turno per immobilizzarlo e guadagnare qualche secondo prezioso che le consenta di sgusciare via dalle sue grinfie. L'Acqua Santa è necessaria, inoltre, per annullare l'effetto dei sigilli magici che impediscono l'accesso a determinate locazioni. La capacità della boccetta è ridottissima e necessita continui rifocillamenti alle pubbliche fontane o nei numerosi vasi presenti negli interni.

Clock Tower 3 è dunque una storia di fantasmi, di memorie perdute, di delitti, ma soprattutto è una storia sulla fragilità. Collocando una gracile e sparuta studentessa in un mondo tanto ostile, l'ambizione ultima degli sviluppatori era quella di far immedesimare il giocatore nella stessa condizione di precarietà, facendolo sentire insicuro, nudo sotto la pressione psicologica di un pericolo incombente. Le armi non sono l'unica cosa a mancare nel gioco Sunsoft. Accentua lo stato mentale appena descritto la sostituzione della familiare barra energetica con la Panic Gauge, ovvero quello che potremmo definire il "paurimetro". Non è necessario che gli attacchi sferrati dai suoi avventori vadano a segno. L'ansietà di Alyssa cresce

di giuseppede riso





L'omicida visto dagli occhi dell'attonita Alyssa, in questo casa nascosta dietro una tenda.

anche al solo udire il rumore di un'ascia scagliatale contro che si conficca su una parete. Più si trova in prossimità del nemico, maggiore sarà il terrore accumulato. Mano sul petto, la povera Alyssa sente venir progressivamente meno la saldezza dei nervi al pensiero dell'ennesimo agguato che potrebbe celarsi proprio dietro la porta che ha di fronte. Quando la sua paura giunge all'apice della sopportazione, il senno viene meno per lasciare il campo a momenti di puro terrore. La giovane protagonista viene colta da un violento impulso di follia in cui una percezione deformante altera una realtà che sembra risucchiare ogni barlume di raziocinio. Perso ogni controllo, Alyssa risponde in maniera disordinata ai comandi impartiti tramite joypad, lanciandosi atterrita e fuori di sé in una corsa cieca, indomabile, dimenandosi sbilanciata e gridando a squarciagola per poi fermarsi di colpo tremando come una foglia. È il raptus, il momento di massima vulnerabilità, che si ripercuote sul giocatore attraverso un sistema di controllo guasto, impreciso, scandito dal vigoroso palpitare del suo battito cardiaco trasmesso alle mani dalle possenti vibrazioni del DualShock2. In questo stato, Alyssa non è nemmeno in grado di rifugiarsi nei nascondigli sopra menzionati ed è facile preda dell'inseguitore che può eliminarla anche con un colpo solo. La somministrazione di calmanti la aiuta a recuperare velocemente la ragione, sempre che non si voglia rischiare tenendola lontana dal pericolo abbastanza a lungo, in attesa che si ristabilizzi da sola. Ma piuttosto che dosare con parsimonia gli interventi dei serial killer, così da amplificare il timore fobico delle insidie da essi preparate, la loro invadente presenza finisce con lo svilire in parte la sensazione di sgomento iniziale. La prassi verrà presto padroneggiata e anticipata con l'adozione delle contromisure convenienti. Il giocatore inizia a non temere più la loro minaccia, perché sa con certezza che all'ingresso di una nuova area la caccia ricomincia. In tal modo buona parte del carisma iniziale sfuma progressivamente, riducendo il tutto ad un'estenuante rincorrersi.

Ciononostante, gli inseguimenti raggiungono una certa intensità anche grazie a un sistema di "invisible loading" in occorrenza del passaggio da una locazione all'altra, elemento che dona una considerevole sensazione di continuità e compattezza al mondo che ci circonda. Le interruzioni per i caricamenti sono ridotte al minimo indispensabile, in particolare in occasione degli spostamenti dimensionali. Inquadrature dinamiche seguono i movimenti screen relative di Alyssa, in scenari che spesso restituiscono il fascino di una Londra esoterica, irradiata di un'aura misteriosa in grado di esercitare una discreta suggestione sul giocatore. Non c'è lo sfarzo, l'orgia di dettagli delle scenografie dei vari **Resident Evil**, ma una forte verosimiglianza alla realtà, con alcuni passaggi dotati di una triste solitudine che permette di cogliere quel senso di fatalità e malinconia per gli affetti perduti che la trama veicola solo subdolamente. Le scene di intermezzo sono spesso realizzate con lo stesso motore grafico utilizzato nel titolo e vedono forse interagire alcuni tra i migliori attori che abbiano mai calcato i palcoscenici virtuali di un videogioco. Diretti dalla sapiente mano del regista Kinji Fukasaku, i personaggi superano la soglia della finzione e non sembrano più animati da un codice binario, ma infusi di vita propria mentre litigano, scherzano o… s'ammazzano. Proprio la violenza di alcune sequenze omicida getta un'inquietante ombra sull'integrità della futura versione occidentale. Per quanto lontano dall'essere una sagra del gore e delle viscere messe in evidenza, il livello di realismo raggiunto da **Clock Tower 3** nell'ambito della rappresentazione di taluni episodi rende ancor più agghiacciante l'efferatezza delle uccisioni più brutali, senza che nemmeno i bambini vengano risparmiati dalla barbarie sanguinaria, lasciando intravedere un purificatore intervento della censura.

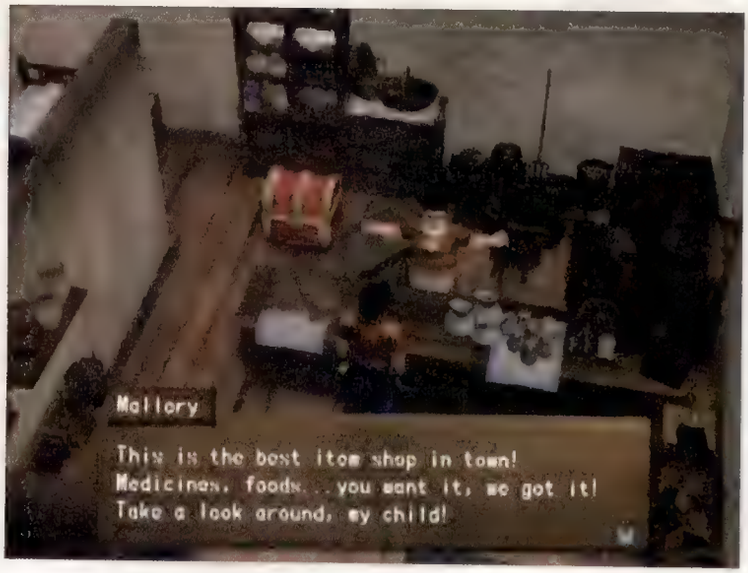
Clock Tower 3 è insomma un prodotto particolare e con un target ben preciso. Un'avventura che muove dagli elementi basilari del survival horror di matrice capcomiana per poi prendere un sentiero per certi versi intimista, che fa della storia e dell'atmosfera da romanzo horror i suoi principali motivi di godimento.

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **FRESH GAMES** SVILUPPATORE **CONTRAIL** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Legaia 2: Duel Saga

Intrighi, colpi di scena e vagabondaggi per questo RPG nato sotto il segno di una cronica carenza di idee.



di giuseppede riso

Legend Of Legaia, il misconosciuto RPG sviluppato da Contrail nel 1998 (autori di altri giochi di ruolo tutti pubblicati da Sony, come **Wild Arms 2** e **Alundra 2**), si reincarna su PlayStation2 con il suo carico di promesse per i fan del genere. In pochi avrebbero scommesso su un suo ritorno. Per quanto il team giapponese fosse riuscito a sfornare un prodotto di indubbio interesse per i cultori dell'RPG di matrice nipponica, una padronanza tecnica poco convincente e la monotonia dell'impianto di gioco, che andava a braccetto con una trama non esattamente avvinghiante, mortificavano un gioco di ruolo che presentava più di una caratteristica degna di attenzione, in particolar modo per quanto riguarda gli scontri. C'era del potenziale inespresso, dunque, e oggi Contrail ci riprova sottoponendosi a un nuovo esame. Passi in avanti, lo anticipiamo per i più impazienti, ne sono stati fatti, anche se la strada che separa **Legaia 2: Duel Saga** dai capisaldi del genere è ancora lunga e tutta in salita.

La storia ha inizio all'alba del primo giorno di lavoro di Lang (l'eroe che saremo chiamati a impersonare) come vigilante addetto alla sicurezza di Nohl, il villaggio in cui vive. Adottato 10 anni prima dalla comunità del villaggio allorché venne ritrovato sulle rive del lago limitrofo, lo scultoreo protagonista è costretto a sostenere una serie di battaglie introduttive al sistema di combattimento, fino ad arrivare all'incontro-scontro con Avalon, un individuo dai poteri formidabili e invulnerabile agli attacchi di un normale essere umano. Avalon è alla ricerca dell'Aqualith, la pietra che assicura la prosperità al borgo dove Lang è cresciuto, ed ha intenzione di impossessarsene per fini personali. Sempre nella stessa occasione, Lang apprende di appartenere alla stessa razza di Avalon: quella dei Mystic. Ciononostante, quest'ultimo riesce ad avere facilmente la meglio e a far propria l'Aqualith, mettendo in serio pericolo l'esistenza stessa di Nohl e conseguentemente delle famiglie che lo popolano. Per questo motivo, Lang decide di partire alla ricerca della pietra sottratta, originando il classico viaggio da cui, si verrà a sapere poi, dipende la salvezza dell'umanità. Tutto seguendo i canoni classici del gioco di ruolo di stampo epico che si rispetti, un'avventura costellata dall'approfondimento di una moltitudine di personaggi differenti e di circostanze attraverso le quali Lang potrà indagare la verità sul passato che ignora.

Nonostante la gravità delle situazioni proposte, **Legaia 2** non va preso troppo sul serio: il gioco mantiene sempre un carattere lieve, umoristico, scorrevole, soprattutto in virtù di dialoghi svelti, per nulla impegnativi, in cui è riversato un moralismo spicciolo non infrequentemente appesantito da una nota didascalica talvolta fuori luogo, data la diffusa superficialità della trama. Quanto alla narrazione, questa non brilla certo per spessore di contenuti o aspetti di particolare acume da meritare minuziosi approfondimenti in questa sede. Attingendo a piene mani da altri RPG già visti in passato, il prevedibile intreccio di avvenimenti si riduce a un avvilente ed esasperato ricorso agli stereotipi più abusati, i cliché che ormai hanno ben poco da dire a un pubblico che ha potuto ammirare le magistrali opere di ingegno Squaresoft, rendendo la trama più appetibile ad un pubblico adolescenziale che adulto. Per chi è cresciuto a pane ed RPG del Paese del sole nascente, **Legaia 2** raggiunge livelli di prevedibilità preoccupanti, restituendo il sapore per nulla piacevole di essere alle prese con qualcosa di già provato in precedenza. Certo, la capacità di raccontare storie facendo vivere le emozioni in esse custodite quasi come se si venisse inghiottiti al loro interno è un dono che pochi autori sono riusciti a esprimere col loro lavoro, e con la sua ultima fatica Contrail conferma quanto sia difficile riuscire in questo intento. Alcuni momenti morti e la meccanicità di talune sezioni potrebbero rappresentare un fatale deterrente per il proseguimento piuttosto che incentivarlo, costringendo il giocatore a lottare con sé stesso per andare avanti.

Più intrigante, invece, l'interfaccia di combattimento. Similmente a quanto avveniva nel predecessore, i comandi vengono visualizzati su schermo secondo la familiare disposizione a croce e impartiti scegliendo la direzione corrispondente (su, giù, destra e sinistra). Lo stesso vale per gli attacchi eseguibili, dalle cui combinazioni possono essere apprese 5 tipi di "Arts". Le Normal Arts sono le meno potenti tra tutte, con il vantaggio però di rigenerare gli AP, il cui baratto è indispensabile invece per rilasciare tutte le altre arti, che in ordine crescente di efficacia si distinguono in Super, Hyper, Variable e Mystic. Le prime possono essere apprese sperimentando personalmente le numerose concatenazioni offensive, mentre per le seconde è necessario reperire e leggere le scroll su cui sono impresse. Le Variable Arts, oltre a prosciugare un elevato numero di AP, possono

Un menu alternativo accessibile col tasto ◉ memorizza le combinazioni di attacco per un input più rapido.

essere realizzate solo in combinazione con un altro elemento del proprio party. Le Mystic Arts, infine, sprigionano effetti devastanti, ma il loro impiego è vincolato al verificarsi di circostanze particolari. Tutto ciò va a comporre il Tactical Art System (TAS), il cui utilizzo ragionato è essenziale per superare gli impegnativi incontri casuali che costellano il titolo. **Legaia 2: Duel Saga** è, infatti, un gioco di ruolo duro, intransigente, in particolare per gli scontri con i boss, in grado di mettere a dura prova anche la persona accorta che diligentemente non si sottrae agli scontri. Si dimostra pertanto buona norma cercare di avanzare sempre al meglio delle proprie possibilità, accumulando quanti più punti esperienza possibile, esplorando accuratamente ogni passaggio o insenatura per impossessarsi di cimeli che possono rivelarsi preziosi alleati al momento opportuno, assicurandosi di avere l'inventario rimpinzato di item curativi.

Gli scenari da attraversare pullulano di mostri e altre amenità, ma non sarà questo l'unico bastone a ostacolare il cammino del giocatore. Un ruolo rilevante ricoprono anche gli enigmi da risolvere, spesso con l'aiuto dei potenti Origin. Queste entità si identificano con una vera e propria "seconda anima" che dimora all'interno di un mystic, capaci di compiere atti al di fuori della portata del personaggio che li ospita per consentirgli di venire a capo di situazioni altrimenti insormontabili. Conformemente alla tradizione dell'RPG moderno, viene offerta l'opportunità di sintetizzare ben 100 oggetti diversi per produrne di nuovi e di partecipare a una folta schiera di minigiochi che si sforzano di allungare la permanenza del DVD di gioco all'interno del tray di PlayStation2. Sfortunatamente, a lungo andare l'ovvietà degli eventi e un gameplay eccessivamente stantio, insapore e con ben pochi sussulti creativi ingenera una sensazione di ripetitività e noia che può risparmiare solo un vero amante dei titoli di questo tipo. Dungeon dopo dungeon, dialogo dopo dialogo, c'è ben poco in **Legaia 2** capace di far palpitare il cuore e conquistare chi è poco propenso a lanciarsi in interminabili vagabondaggi o affrontare centinaia di scontri casuali. Coloro i quali, invece, fossero disposti a farlo (alla luce del denutrito catalogo di RPG PAL), si preparino a confrontarsi con combattimenti che non perdonano il minimo errore, pensati per chi ha tempo e voglia di dedicarsi a questo aspetto del titolo con determinazione.

La realizzazione tecnica del gioco è appena sufficiente e certamente imparagonabile con quanto di meglio PlayStation2 ha saputo offrire di recente. La piacevolezza estetica è garantita dalla presenza di scenari moderatamente dettagliati, grazie a una modellazione che si avvale di un discreto numero di poligoni, mentre l'aggiornamento dello schermo è solitamente fluido. Il vero problema risiede più in profondità e riguarda la svogliatezza con cui la realizzazione è stata portata avanti. Le numerose ambientazioni su cui si estende l'avventura risultano gradevoli alla vista, ma poco ispirate e a lungo andare monotone. I personaggi principali e gli NPC sono rozzamente ricreati su schermo, tanto fisicamente quanto per le legnose animazioni. Il risultato è purtroppo incapace di donare al gioco genuina vitalità e credibilità espressiva, con la mancanza di incisività che si unisce al ritmo oscillante e ben poco colloquiale dei dialoghi. I combattimenti avvengono in spazi rappresentati in 3 dimensioni e sono assolutamente privi dei mirabolanti effetti speciali che abbondano in altre produzioni.

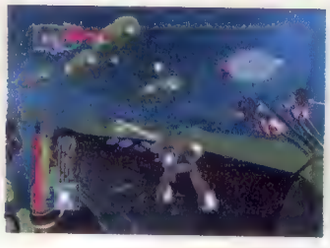
Prima di concludere, una nota circa la localizzazione per il mercato italiano. Passi per la mancanza del selettore 50/60Hz o di qualsiasi segno di ottimizzazione, ma il gioco non è nemmeno stato tradotto nel nostro idioma, rendendolo accessibile solo a chi conosce la lingua inglese. Considerato che **Legaia 2** si rivolge in ogni caso al giocatore veterano del genere, questa scelta non intaccherà probabilmente il suo mercato potenziale, ma rimane in ogni caso deprecabile. Complessivamente, **Duel Saga** è un RPG che assolve ai suoi doveri quel tanto che basta per arrivare a una sufficienza risicata. Per soli affamati di giochi di questo tipo.

voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TDK** SVILUPPATORE **VICIOUS CYCLE** GENERE **AZIONE/SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Robotech: Battlecry

Come certificato a pagina 127 del *Manuale del Videogioco* (Altafini-Fulco, Futura, 200X), le probabilità di riuscita di un gioco su licenza non aumentano se lo sviluppo prevede l'adozione di soluzioni grafiche particolarmente in voga.



di cristianobonora

Le animazioni del mech, corroborate dal sistema di ombreggiature e colorazione in tempo reale permesse dal cel shading, risultano uno dei pochissimi aspetti inappuntabili di una produzione nel complesso insoddisfacente.

*Vicious Cycle ha pensato di far rivivere al giocatore gli eventi della serie televisiva di Robotech mettendolo nei panni di un personaggio inedito, Jack, che andrà ad affiancare i protagonisti storici dell'anime nel corso delle 40 e più missioni di gioco. L'idea di fondo è assimilabile alla scelta operata per **MGS2** e **Kingdom Hearts**, dove al giocatore non era concesso interpretare i propri beniamini, ma proprio questo escamotage ribadiva la statura superiore di chi appartiene ormai a una dimensione eroica.*

Che brividi. E pensare che qualcuno da questo **Robotech Battlecry** si aspettava un assaggio delle indiscusse potenzialità ludico-iconografiche di **ZOE: the 2nd Runner**. Cel shading e mech: in fondo gli ingredienti di base sembrano gli stessi. Sembrano, dal momento che le componenti cardine di un buon gioco non corrispondono né alla soluzione grafica adottata né ai figuranti dell'azione proposta, bensì alla bontà del gameplay e della realizzazione tecnica. E guarda caso **R:B** difetta dell'uno e dell'altro alla stessa clamorosa maniera. I contenuti tecnici, artistici e ludici di **R:B** stuzzicano la golosità del giocatore come l'interno di un frigorifero vuoto. Recensire un simile prodotto equivale a una snervante caccia al tesoro, a una versione sadomaso della proverbiale ricerca dell'ago nel pagliaio: è con scrupolo investigativo che la professionalità del critico si ostina nel vano tentativo di recuperare delle ragioni d'essere in un gioco intollerabile, che palleggia l'animo del giocatore tra la frustrazione e l'agio più soporifero, con infingarda perizia nell'evitare sistematicamente un'auspicabile via di mezzo. Tali presunte ragioni d'essere si svelano in realtà agli occhi del fan della serie TV di *Robotech* (oltre che a TDK, che ben conosce l'impatto commerciale di certe licenze), i quali deglutiranno senza colpo ferire bocconi di gioco crudi e insipidi, illuminandosi d'immenso qua e là nel rivivere da una prospettiva inedita le emozioni che gli suscitavano qualche anno fa gli avvenimenti narrati nell'*anime*.

R:B è uno sparatutto puro. Arcade allo stato pulp. Il giocatore assume i controlli di un Veritech: un mezzo d'assalto le cui proprietà trasformistiche si concretizzano in tre distinte configurazioni. L'assetto Battloid conferisce al robot una forma antropomorfa; in modalità Fighter il Veritech si tramuta in un aereo da combattimento bello e buono; e infine il Guardian consiste in una configurazione ibrida delle prime due, a metà delle quali si posiziona anche sotto il profilo della manovrabilità e del potenziale bellico. La velocità e la micidiale potenza di fuoco del Fighter sono infatti compensati dalla superiore manovrabilità del Battloid negli spazi più angusti o estesi verticalmente. Il Guardian è quindi una soluzione intermedia, che abbina rapidità e capacità offensive sacrificando però il sistema di puntamento sniper del Battloid e le fulminee accelerazioni del Fighter. Si può passare da una configurazione all'altra in qualsiasi momento di qualsiasi missione, e proprio su questo aspetto gli sviluppatori hanno gettato le fondamenta di un'appena accennata componente strategica, da sfruttare individuando l'assetto più appropriato ad ogni situazione, per poi riconsiderarlo a ripetizione in ottemperanza al continuo evolversi (?) del contesto di gioco. In realtà, nella basicità dell'impianto ludico propugnato da **R:B** non c'è spazio per nessuna sorta di ragionamento, c'è solo da sparare all'impazzata e da schivare i proiettili avversari abusando delle manovre strafe. La configurazione più opportuna del Veritech è sempre evidentissima. È addirittura possibile individuare tre tipologie di stage, realizzate su misura per le altrettante configurazioni del robot. Le missioni nello spazio, o comunque ad alta quota, chiamano in causa il Fighter; le missioni ad ambientazione urbana richiedono l'impiego del Battloid, mentre le missioni al suolo che coprono un'area di gioco più estesa fanno appello alle proprietà bastarde del Guardian. In tutti e tre i casi, comunque, la qualità dell'offerta ludica sprofonda in baratri di insondato abominio. Se nelle fasi di volo **R:B** è la caricatura dei sottogiochi aerei della serie di **Crash Bandicoot**, nelle sezioni al suolo è la controfigura del cugino povero di **Virtual On**, immaginatevi quindi l'appetibilità di una terza sezione di gioco nata dalla fusione di queste due perle di gameplay…

R:B è in definitiva un compendio di mediocrità e futile intrattenimento, il classico prodotto su licenza irrispettoso tanto della saga cui è ispirato quanto degli appassionati della saga medesima, i quali rimangono i soli che dalla crosta insapore di un gioco sfornato raffermo riusciranno forse a raschiare delle briciole di sofferto diletto.

voto **4 su 10**

Micromondo Onlus

Piccoli progetti per alleviare le sofferenze dei bambini

"I bambini giocano sulla riva dei mondi..." *(Tagore)*

Abbiamo portato a termine microprogetti in Romania (Slatina), India (Vijayawada - Andra Pradesh), Madagascar (Isoavimasoandro) e in Kenia (Kilify).

Per i progetti a venire abbiamo bisogno del vostro aiuto

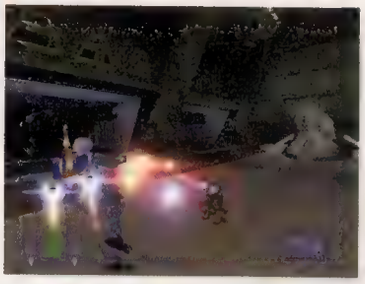
- c/c postale n° 43243203 intestato a Micromondo Onlus - Via Sangalli, 3 - 20052 Monza (MI)
- c/c bancario n° 102828 intestato a Micromondo Onlus, presso la Banca Popolare Etica, sede di Padova, codice abi: 5018 - codice cab: 12100

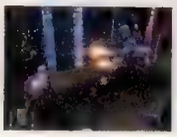
Per informazioni: www.micromondo.org • Paola 335 6089259 • Silvia 039 322476

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **LUCASARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Star Wars Bounty Hunter

Boba Fett, chi era costui? Un celebre evirato bulgaro? E Jango Fett? Un chitarrista gitano ungherese? Se pensate che **Super Console** sia in profondo stato confusionale, la saga di *Guerre Stellari* non è certo la vostra passione. Ci penserà mamma LucasArts a riportarvi sulla retta via...





di adrianoavecone

Ultimo della lunga serie di titoli ispirati alla saga di *Guerre Stellari*, **Star Wars Bounty Hunter** consente di vestire i panni del celebre cacciatore di taglie apparso ne *L'Impero Colpisce Ancora*, alle prese con Han Solo in versione carbon fossile. Si tratta di un personaggio sconosciuto ai più, ma che gode di un piccolo culto tra i fan più accesi di *Guerre Stellari*. La storia di **Bounty Hunter** si svolge subito dopo le vicende narrate in *Episode II*, e ruota intorno ad una misteriosa setta denominata Bando Gora, i cui adepti sono stati considerati responsabili di una serie di sabotaggi nella Galassia. Darth Sidious, il Lord Sith, ordina al suo apprendista Darth Tyranus di mettere al bando la Bando Gora (perdonateci il gioco di parole) assoldando una serie di cacciatori di taglie. Fra essi si distingue Jango Fett, figlio di Boba e prototipo del nascente Esercito dei Cloni. Jango dovrà completare una serie di missioni in cui dimostrare la sua fedeltà a Tyranus e il suo valore in battaglia.

Tutto questo si traduce, videoludicamente parlando, in uno sparatutto in terza persona strutturato in una serie di missioni arricchite da bonus sbloccabili. Il prode Jango è dotato di numerose armi e strumenti che gli consentiranno di affrontare la sua avventura in maniera più agevole, a patto di gestire con saggezza il suo arsenale. Le missioni vantano una struttura in perfetto stile LucasArts, con un obiettivo primario da completare tassativamente e una serie di compiti minori facoltativi. Tali "nobili" obiettivi sono in genere relativi alla cattura di qualche criminale o all'omicidio di determinate persone. Per meglio riuscire in tali deprecabili intenti, Jango è dotato di un visore (da utilizzare con la visuale in prima persona) che consente di identificare i soggetti da eliminare, visualizzandone il "valore commerciale" in denaro sonante. Per fortuna non sempre è richiesta l'eliminazione fisica di tutti i soggetti segnalati. Alcune missioni sono caratterizzate infatti da compiti più mirati e complessi.

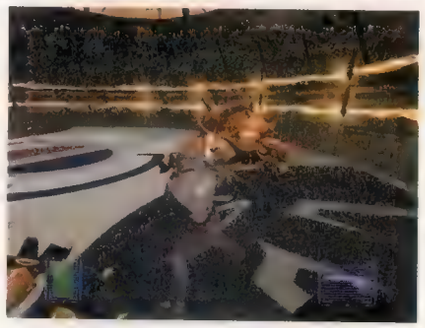
I problemi di **Bounty Hunter** riguardano in particolar modo l'evolversi dell'azione di gioco. Il passaggio fra le fasi di spostamento, identificazione e cattura dei soggetti non si rivela molto pratico, costringendo il giocatore a cambiare spesso visuale, aspetto fastidioso e disorientante. Un altro limite consiste nel discutibile bilanciamento della difficoltà (problema tipico dei recenti prodotti LucasArts). All'inizio dell'avventura i nostri avversari palesano infatti una stupidità disarmante, conservata per una buona metà delle missioni di gioco. Superato un certo punto dell'avventura, invece, l'incremento intellettivo è progressivo, e attenta inizialmente alla frustrazione del giocatore. Ma in linea generale, l'AI non si dimostra mai particolarmente evoluta (soprattutto per un gioco targato 2003), ed è sufficiente solo un po' di pratica per apprendere i movimenti dell'avversario e ricorrere ad opportune contromisure.

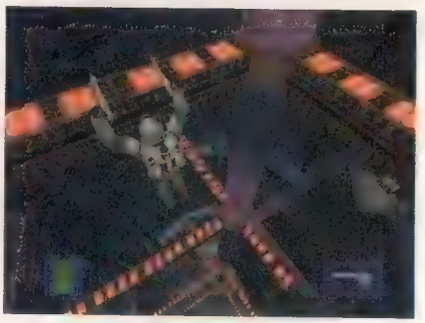
Dal punto di vista tecnico, **Bounty Hunter** non smentisce la tendenza generale dei titoli LucasArts. L'azione di gioco è infatti caratterizzata da un frame rate tutt'altro che costante, in alcuni frangenti ai limiti della giocabilità. Se tale inconveniente potrebbe al limite essere accettabile per un titolo "mangiapoligoni", per un gioco dalla mediocre resa cosmetica come **Bounty Hunter** si rivela decisamente fastidioso. Anche la camera è gestita in maniera piuttosto discutibile, causando spesso una sensazione di totale disorientamento. Come se non bastasse, la visuale si sposta spesso senza motivi apparenti, per poi rientrare autonomamente sui giusti binari. Si tratta di un problema molto irritante, in particolar modo durante le fasi più concitate di gioco. I filmati di intermezzo, pur non rappresentando un passaggio interattivo, meritano invece una menzione particolare. La realizzazione mostra un'ottima tecnica, associata ad una gradevole cura e dovizia di particolari. Dopotutto da LucasArts è lecito aspettarsi, se non grandi giochi, almeno ottime sequenze cinematiche.

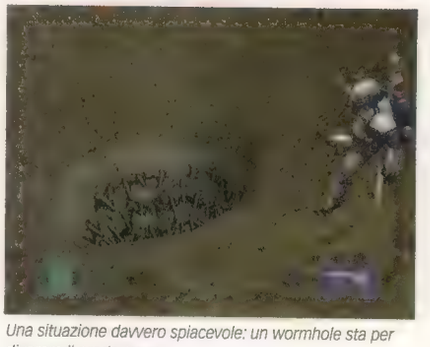
Come da tradizione della serie, gli effetti sonori sono di ottimo livello. Oltre ai classici effetti di *Guerre Stellari*, come laser, esplosioni et similia, **Bounty Hunter** vanta una colonna sonora di prima qualità, mutuata direttamente dalla versione cinematografica di *Episode II*. È un vero peccato che non sia disponibile una traccia audio in Dolby Digital 5.1 o DTS (formati supportati da PS2), che avrebbe fatto giustizia ad un comparto sonoro di elevato spessore. Restando in tema tecnologico, è importante ricordare che **Bounty Hunter** consente di utilizzare un output video in Progressive Scan 480p.

In generale, **Bounty Hunter** è un titolo discretamente divertente, che sarà in grado di soddisfare gli appassionati della saga di *Guerre Stellari* e i videogiocatori non troppo smaliziati. Quelli più esperti, al contrario, non dovranno attendere molto per il primo sbadiglio o per la prima imprecazione contro camera o sistema di controllo. La mediocre realizzazione tecnica non è purtroppo compensata da un gameplay soddisfacente, per cui il mix finale riesce a sollevarsi in maniera assai stentata dal miasma della mediocrità.

voto **5 su 10**





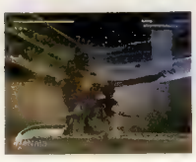


Una situazione davvero spiacevole: un wormhole sta per divorare il prode Jango.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **KOEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **4 SPLIT-SCREEN/MULTITAP**

Mystic Heroes

Ennesimo picchiaduro a scorrimento ambientato nell'epoca tanto cara a Koei, quella dei Tre Regni asiatici. Questa volta in versione "mignon".



Ispirato a *Houshin Engi*, manga di Fujisaki Ryuu da cui è stata tratta anche una serie animata conosciuta col nome di *Soul Hunter* negli Stati Uniti, **Mystic Heroes** è la trasposizione su PlayStation2 del gioco omonimo pubblicato in origine per GameCube lo scorso marzo. Conversione, lo diciamo subito, sostanzialmente fedele all'originale e arricchita dall'inclusione di quattro personaggi e alcune modalità inedite.

La scelta fra tre canonici livelli di difficoltà fa da preludio a quella dell'alter ego da impersonare, da selezionare tra quattro elementi che si differenziano per vigore fisico, abilità con la magia e agilità. Scesi sul sentiero di guerra, le similitudini con la serie di **Dynasty Warriors** appaiono immediatamente evidenti. Membri di una modesta milizia di guerrieri, il nostro compito consiste nell'affettare le orde di nemici che affollano le fila dell'esercito del male. La fazione di cui facciamo parte non avanza necessariamente compatta, dividendosi sovente per attaccare stuoli di avversari situati in zone diverse, mentre il giocatore è libero di seguire la strada che preferisce e decidere se procedere in compagnia o in solitario. Quale che sia la sua preferenza, la prassi consiste nel confronto con una vera e propria fiumara di soldati e creature demoniache, rappresentate con un giocondo stile super deformed, il cui numero può addirittura superare le sessanta unità su schermo contemporaneamente. Sebbene non governati da una mirabile intelligenza artificiale, la moltitudine di assalitori è talmente copiosa da gremire una considerevole porzione dell'area di combattimento, circondando il giocatore in ogni direzione e costringendolo a guardarsi perennemente le spalle. Nel tumulto del tafferuglio, la mancanza di un sistema di lock-on non crea rogne di alcun tipo, per merito di un provvidenziale allineamento automatico della traiettoria dei fendenti sferrati verso il nemico più prossimo presente nel cono visivo del personaggio.

La dinamica intuitiva della carambola bellica non si traduce nella possibilità di vincere gettandosi nella mischia e picchierellando a casaccio sui tasti. Un approccio di questo tipo conduce inevitabilmente alla morte sin dai primissimi stage dell'avventura. Per trionfare occorre sia padroneggiare gli effetti di tutti gli attacchi magici messi a disposizione, sia muoversi sulla mappa in accordo all'evoluzione pratica del conflitto. I primi vengono forniti dalle Rune reperibili esplorando la superficie di gioco e suddivise in quattro categorie differenti a seconda del tipo di utilizzo. Il loro impiego comporta il sacrificio di una quantità di energia spirituale rigenerabile semplicemente ingaggiando corpo a corpo gli oppositori, scaricando in un'alternanza ragionata delle due facoltà offensive la frenesia della bagarre. La morfologia del terreno e la presenza di abitazioni o altre strutture si rivelano un ulteriore fattore di disturbo. Arcieri posti a dominare la scena da un livello più alto rispetto al normale percorso da seguire, bucano di continuo la pelle con le loro frecce mentre si è impegnati ad aprirsi la strada contro i soldati regolari. Nei livelli avanzati, ai nemici ordinari si affiancano delle creature mostruose più coriacee, in un certo senso sostituti fantasiosi dei generali degli eserciti di **Dynasty Warriors**, donando un pizzico di varietà all'azione. Si è accennato alla necessità di tenere d'occhio anche l'andamento del conflitto. Una barra posta in alto a destra indica in che rapporto (quantitativamente parlando) si trovano le forze schierate in campo. Se quelle avverse dovessero soverchiare eccessivamente le truppe alleate, queste potrebbero essere costrette a retrocedere dalla posizione conquistata o addirittura capitolare sotto i colpi subiti. Spesso chi è al comando di una squadra in difficoltà invoca il supporto del giocatore per non soccombere. In questo caso una preziosissima mappa permette di prestare soccorso mostrando la posizione delle truppe amiche in difficoltà. Nel corso dei tafferugli vengono rilasciati sul campo numerosi bonus e power up, alcuni dall'effetto permanente sugli attributi del personaggio (incremento dell'energia massima, forza e così via), altri solo momentaneo. Non è possibile equipaggiare armamentario aggiuntivo. Lo sviluppo è quindi semplice, lineare, dando vita a un beat'em up marcatamente arcade con superficiali ammiccamenti alla tradizione degli RPG. La modalità storia non consente la partecipazione simultanea di due giocatori come in **Dynasty Warriors 3**, ciononostante fino a 4 utenti contemporaneamente possono sfidarsi nella modalità versus o cooperare in livelli appositamente progettati (volendo, 3 personaggi controllati dalla CPU possono accompagnarci).

Per concludere, **Mystic Heroes** è una versione "giovanile" e pazzerella dei più verosimili **Dynasty Warriors**, la cui immediatezza lo rende anche più frenetico del suo ispiratore, ma che rimane un'esperienza consigliabile solo ai patiti del genere.

voto 6 su 10

Il titolo tiene traccia di quanti colpi consecutivi si riescono ad eseguire. Con una juggle combo il numero può salire alle stelle

di giuseppe**de riso**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **HITMAKER** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Virtua Tennis 2

Corollario alla legge n° 89 del videogioco: Primo: producilo. Secondo: vendilo. Terzo: convertilo. Quarto: rivendilo. Ripetere i punti 3 e 4.

Le brevi cut-scene post-realizzazione di un punto infieriscono sui problemi di aliasing del gioco.

L'italiano non figura tra le lingue selezionabili. Un difetto di scarsa portata visto il genere di appartenenza del gioco.

Virtua Tennis 2 è il miglior gioco di tennis mai pubblicato dalla notte dei tempi. **Virtua Tennis 2** è uno dei peggiori prodotti rilasciati da Sega dalla notte dei tempi. Su queste due premesse, in apparente antitesi, si muove l'analisi della versione PAL del secondo episodio della serie tennistica di Hitmaker. Un'analisi che, come evidente, si articola in più punti…

Punto 1: elogio del gioco. VT2 è il miglior gioco di tennis mai pubblicato dalla notte dei tempi. Le ragioni di tanto magno splendore sono rintracciabili nella recensione della versione americana, cartaceamente custodita in **SC**96 (e alla quale rimando per informazioni più approfondite), oppure nelle infinite sessioni di gioco che hanno coinvolto l'utenza Dreamcast sin dall'esordio della serie. Ma soprattutto, come naturale, nel codice stesso dell'opera Hitmaker: un perfetto equilibrio di immediatezza e profondità. Dal punto di vista puramente ludico, la versione PAL di **VT2** non offre nessuno spunto di differenziazione rispetto all'originale americano. Le modalità a disposizione ripercorrono i classici Tournament (6 incontri di difficoltà progressiva), Exhibition (incontro singolo) e World Tour. In quest'ultimo al giocatore è dato il controllo di due tennisti, da creare con l'apposita sezione di edit e da condurre alla gloria stagione dopo stagione, affrontando tornei e minigiochi di allenamento, potenziando le loro skill e sbloccando i vari bonus di gioco, quali campi e attrezzature. La sezione puramente giocata, da parte sua, è Storia. Un tasto per il colpo normale, un secondo per la palla tesa, un terzo per il lob. Quindi un sistema di controllo e di tiro (vero punto di forza del gioco) fondato sull'inerzia dei giocatori, sulla posizione del tennista rispetto alla palla e sui tempi di carica del colpo, unico metodo per aumentare potenza e angolo. Questo è puro videogioco. Eppure…

Punto 2: condanna del prodotto. VT2 è uno dei peggiori prodotti rilasciati da Sega dalla notte dei tempi. Le conversioni da Dreamcast a PS2 prodotte dalla casa giapponese non hanno mai entusiasmato i popoli terrestri, ma in questa occasione il disappunto non può che essere amplificato. Il selettore 50/60Hz implementato nel gioco è l'unico elemento positivo da segnalare in un panorama altrimenti avvilente. Il full screen dei 60Hz appaga il giocatore, mentre l'aggiornamento a 50Hz garantisce bande nere di spessore molto limitato ed una ottima velocità di gioco. Oltre questo, **VT2** si rivela una conversione mediamente poco ispirata. La realizzazione grafica si attesta sui medesimi livelli della controparte Dreamcast, garantendo quindi un impatto globale buono ma, dopo gli anni trascorsi, non "aggiornato". I problemi di aliasing e di flickerio, dal canto loro, pregiudicano con buon vigore la sezione giocata. Le scalette sulle superfici inclinate si mostrano con grande generosità durante le cut-scene, risparmiando fortunatamente per buona parte l'inquadratura principale di gioco. Poderosi problemi di flickerio (sussistenti sia a 50Hz che a 60Hz) attentano all'occhio del giocatore, inducendo un sanguinamento inevitabile dopo sessioni di gioco di media durata. Le caratteristiche cromatiche di alcuni campi soffocano un minimo questo problema, ma per il resto l'effetto visivo è a tratti sconfortante. Un elemento realisticamente in grado di far anche desistere alcuni giocatori. In definitiva…

Punto 3: sintesi pragmatica. VT2 è un gioco che non può mancare nella ludoteca dell'appassionato tennistico o del forte sostenitore del multiplayer. Per chi scrive, confesso amante del retrogaming, l'opera Hitmaker si attesta a livelli superiori rispetto a pietre miliari come **Super Tennis** (Super Famicom) o **Final Match Tennis** (PC-Engine). Ma il rispetto per il videogiocatore non sembra un valore apprezzato in casa Sega, qualora si parli di conversioni. Numericamente parlando **VT2** si attesterebbe, per ovvi meriti ludici, su una vigorosa quota prossima al 9. Pragmaticamente parlando, invece, non è possibile consigliare serenamente l'acquisto di un titolo che spari a schermo piccoli pugnali per gli occhi dei giocatori. Soprattutto alla luce della natura full-price del prodotto. E soprattutto in ricordo della migliore resa video della versione Dreamcast. La sintesi porta alla soluzione. E la soluzione, potentemente filosofica, è una sola: raccogliere la moneta utile all'acquisto di **VT2**, quindi rivolgersi al mercato dell'usato e, per la medesima cifra, comprare un Dreamcast con relativo **Virtua Tennis 2**. E subito dopo porgere un saluto a Sega e alla sua politica di irritanti conversioni…

voto 7 su 10

di ivanfulco

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Alpine Racer 3

Aggiornamento per la versione italiana di un gioco nato già vecchio ai tempi dell'uscita in sala giochi...

di giuseppede riso

Recensito in occasione del suo rilascio sul mercato giapponese, **Alpine Racer 3** sbarca ora in terra d'Europa in occasione della stagione invernale per regalare un po' di sana azione su sci o snowboard a chiunque non possa permettersi una vacanza in montagna. Sfortunatamente lo fa con tutto il suo fardello di problemi, già evidenziati in sede di recensione alla sua uscita.

Alpine Racer 3 è un gioco fin troppo classico, con i suoi sette personaggi con qualità individuali differenti (non manca quello vanitoso che per rendersi accessibile esige di essere sbloccato con le fatiche del giocatore), i suoi tracciati semplici e poco variegati e la patetica implementazione di acrobazie e trick assortiti, miseramente limitati a pochissimi salti in punti prestabiliti. Nella Coppa Campioni Estremi si affronta una serie di eventi dai quali ottenere denaro sufficiente per acquistare equipaggiamento sempre migliore. La sconfitta penalizza con la richiesta di una cospicua somma di denaro per continuare, per cui prima di accedere ad una qualsiasi delle gare è opportuno scegliere prudentemente l'attrezzatura che si ritiene più adatta per affrontare la sfida che incombe. Le altre quattro modalità incluse sono per lo più diversivi ripresi pedissequamente dai paradigmi del genere e prevedono slalom tra le porte, gare miste contro sciatori guidati dal computer, e sfide testa a testa o contro il tempo.

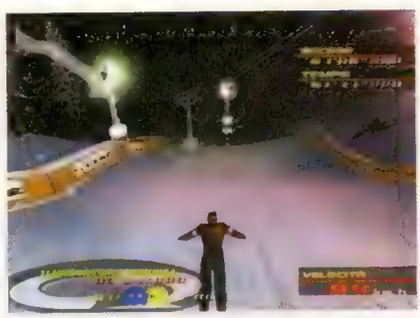
Il controllo sul personaggio è scandalosamente primitivo, assolutamente irreale e senza la benché minima intenzione di restituire una parvenza di fisicità. Namco sembra ignorare i progressi fatti dal genere, riportandoci indietro di qualche anno, al punto che attivando la visuale in prima persona sembra di essere alle prese con un **Ridge Racer** sulla neve. Questo dovrebbe dirla lunga sul tipo di feeling che si instaura con il nostro alter ego in corsa. I percorsi offrono poche e prevedibili scorciatoie e diramazioni da sfruttare, ma nessuno di questi pone in lance reali motivi di godimento, scorrendo anonimamente sotto gli sci del giocatore.

La grafica è indubbiamente l'aspetto più curato del prodotto, prevedibile trattandosi di Namco. Sia chiaro, non c'è nulla che possa considerarsi fuori parametro, ma perlomeno il titolo vanta una realizzazione più che dignitosa. Tutti i nove tracciati sono stati riprodotti con l'aiuto di dati satellitari, ricreando scenari piuttosto verosimili. Decisamente efficace l'intensità delle sorgenti luminose, disseminate con buona generosità sui tracciati. Anche diverse condizioni meteorologiche sono state implementate, per cui si potrà gareggiare non solo in un clima sereno, ma anche nel bel mezzo di una tormenta. Fluidissimo il frame rate, che scivola limpido a cinquanta fotogrammi al secondo senza dare segni di affaticamento, a tutto vantaggio di un gioco che basa buona parte del suo appeal proprio sulla sensazione di velocità. I personaggi fanno sfoggio di una discreta modellazione corporea, nonostante le animazioni pecchino di scarsa naturalezza. Ma l'abbigliamento povero di dettagli è nulla rispetto all'inappropriatezza. La francese Melina Verlaine, per fare un esempio, si presenta in gara sulla neve vestita con degli shorts seguiti da clamorose calze autoreggenti. Ma i giapponesi, si sa, ci hanno abituato ad aspettarci di tutto.

La versione PAL mette a disposizione 5 lingue europee, italiano incluso. Il titolo è stato localizzato nella nostra lingua da cima a fondo. Non soltanto i testi, ma anche le espressioni dei personaggi e i demenziali commenti dell'annunciatore che anticipano e concludono le competizioni. Niente opzione per i 60Hz, anche se a onor del vero le bande nere appaiono contenute.

Acquistare **Alpine Racer 3** significa portarsi a casa un coin-op, un arcade puro e semplice per un divertimento di tipo usa e getta. Se per qualcuno questo aspetto potrebbe apparire come una virtù, d'altro canto non si può che sottolineare quanto indietro **Alpine Racer 3** abbia riportato il genere rispetto all'agguerrita concorrenza che, già da molto tempo ormai, propone alternative infinitamente più valide e longeve di questa conversione della casa giapponese (con **SSX Tricky** a guidare il lotto). Per quanto si sia cercato di ampliare in ogni modo l'offerta di base già presente nell'originale, con l'inserimento di extra e materiale aggiuntivo, **Alpine Racer 3** rimane mestamente legato alle sue radici in sala giochi.

voto 4 su 10



Durante la corsa può capitare di vedersi tagliare la strada da valanghe o veicoli di trasporto.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KONAMI OSAKA** GENERE **SPORT ESTREMO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Evolution Snowboarding

Konami segue le orme di **SSX Tricky**, arrivando a trasformare un gioco di snowboard in un picchiaduro fuori di testa.

di giuseppe**de riso**

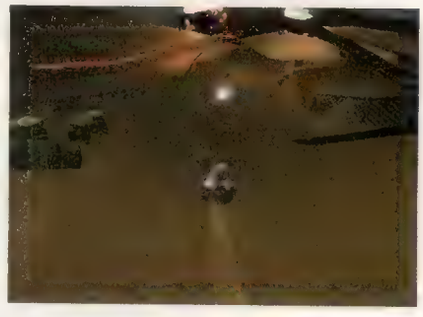
Giocare a **Evolution Snowboarding** è come partire per un viaggio nei meandri della follia. Descriverlo equivale a cercare di darle un senso. Là dove nessun compromesso con la realtà e le sue leggi è concesso, nessuna logica ha potuto porre un freno all'immaginazione dei designer Konami. Detto in altri termini, ci troviamo di fronte ad un gioco di snowboard senza né capo né coda.

Come in **Dark Summit** di Radical Entertainment, ciascuno dei numerosi livelli di **ES** attende che il giocatore, selezionato uno snowboarder tra i pochi attivi inizialmente, si lanci a rotta di collo sulle loro pendici per portare a termine ben dieci missioni che variano dal semplice varcare la soglia del traguardo entro il tempo limite, alla raccolta di un quantitativo di item specificato nel briefing pre-partita. Le ambientazioni sono tutte a tema. Che si tratti di scivolare lungo una montagna rocciosa, un castello diroccato o saltellare tra una tegola e l'altra sui tetti di dojo giapponesi, nessuna superficie sembra in grado di contrastare la corsa di una tavola apparentemente inarrestabile. Altrettanto non può dirsi di chi la governa, martoriato dalla presenza di avventori intenzionati ad aggredirlo fisicamente, armati di martelloni, katana e motoseghe. Ma fortunatamente è possibile rispondere a tante indesiderate attenzioni a suon di calci e pugni. Armi dalle differenti proprietà facilitano il massacro. Le spade provocano ingenti quantità di danni, nonostante la ridotta lunghezza permetta di colpire entro un raggio d'azione limitato. Discorso inverso per le catene, capaci di colpire a grande distanza ma non altrettanto efficaci. Il problema principale del titolo risiede proprio nella sua componente da picchiaduro, eccessiva e a tratti esasperante. Se una tale presenza di avversari poteva essere giustificata in quei livelli incentrati sulla loro eliminazione, non è per nulla accettabile in quelli dove è essenziale l'abilità con la tavola. Le continue vessazioni di cui siamo oggetto investono quasi interamente l'impegno del giocatore, che in più di un'occasione maledirà una presenza di avversari così asfissiante. Proprio mentre ci si prepara a spiccare un balzo da quella rampa che precede bonus fluttuanti a mezz'aria, ecco arrivare il rompiscatole di turno a mandare all'aria i nostri progetti.

L'esecuzione dei trick non è implementata in maniera altrettanto funzionale al gameplay, così come avviene in giochi del calibro di **SSX Tricky**. Al contrario, la maggior parte delle missioni può essere completata anche ignorandone del tutto l'esistenza. Più importante è invece imparare a procedere lungo ringhiere, corrimano o semplici strisce di metallo. Per poter grindare lungo una superficie occorre mantenere l'equilibrio per mezzo di cauti aggiustamenti col tasto R1. Lo stesso pulsante viene adoperato anche per accumulare lo "speed boost", grazie al quale rilasciare una spinta per aumentare temporaneamente la velocità. Una tecnica, fra l'altro, che può essere sfruttata anche per far fuori i nemici andandogli a sbattere contro. Quanto più violento sarà l'impatto, tanto più male verrà arrecato, laddove un urto alla massima velocità equivale a un K.O. istantaneo. Al termine di ogni gara viene assegnata una medaglia d'oro, argento o bronzo in base alle performance dimostrate, nonché punti esperienza da barattare con upgrade delle abilità fondamentali del proprio snowboarder. Nessuno stage, perciò, risulta mai realmente proibitivo. In caso di difficoltà basta affrontare tutte le missioni cercando di ottenere il massimo riconoscimento per acquisire i potenziamenti del caso, proprio come in un gioco di ruolo. Molto utile si rivela anche un'attenta perlustrazione dell'area di gioco, ricca di diramazioni, passaggi segreti e scorciatoie, ciascuna sufficientemente diversa dalle altre da rappresentare un'alternativa in relazione al grado di abilità dell'utente. Innumerevoli, inoltre, i bonus sbloccabili addentrandosi nel gioco. Numerosi personaggi segreti aspettano di poter apparire nell'apposita vetrina ad essi dedicata, mentre per quanto riguarda i capi d'abbigliamento è messa a disposizione una vera e propria boutique in cui poter reperire ogni genere di indumento o decorazione.

Per il resto, ben poco da aggiungere. Più che ad una evoluzione dello snowboard, ci troviamo di fronte ad una sua versione "schizzata" e fuori di testa, dove più che l'abilità con la tavola contano menare le mani e una buone dose di fortuna.

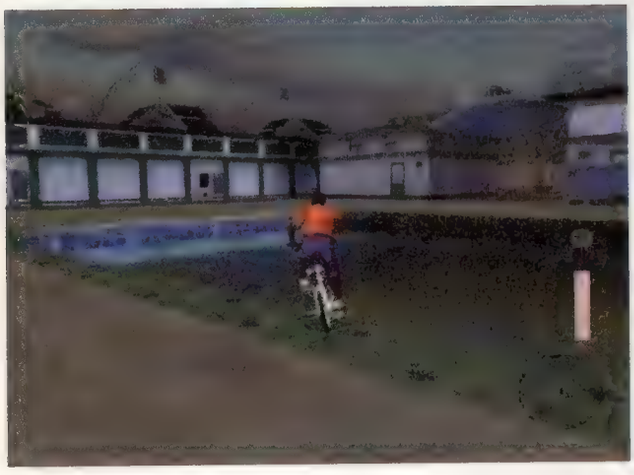
voto **4 su 10**



La pressione prolungata di ◉ permette di afferrare un malcapitato rompiscatole per scaraventarlo lungo il pendio o schiacciarlo contro una parete.

BMX XXX

In principio inteso come nuovo appuntamento con le evoluzioni di Dave Mirra, **BMX XXX**, come suggerisce il titolo, ha adottato in seguito connotati più "maturi".



Un apposito editor consente di sbizzarrirci nella creazione di ciclisti personalizzati.

Presentato lo scorso maggio in occasione dell'E3 losangelino, l'ultima produzione Acclaim palesava contenuti che SCEA ha valutato a tal punto oltraggiosi da richiedere opportune modifiche (cfr. anche alla voce "censura") per ridurne la sfrontatezza e il tasso di oscenità al fine di cautelare chi, nel mondo, possa ancora vantare un animo innocente e immacolato (a differenza delle versioni Xbox e GameCube, lasciate intatte). Un gioco giudicato scandaloso. Un'avventura ad alto contenuto erotico? Un FPS avente per protagonista un macellaio che ha scambiato i clienti per carne da servire al bancone? Niente di tutto questo. Alla Z-Axis sono riusciti a far affibbiare la temuta "M" dell'ESRB (indicante un titolo destinato a un pubblico adulto) al più insospettabile tra i generi videoludici, una simulazione di BMX. Immaginate **Dave Mirra BMX 2** con la possibilità di eseguire un maggior numero di trick (ben 2000), un metodo di controllo lievemente più indulgente con la capacità di spiccare balzi, e una struttura di gioco convenzionale appiccicata ad un contesto che vede il giocatore rischiare la spina dorsale facendo acrobazie tra cani impegnati in fuoribondi atti "carnali" (chi vuol intendere, intenda), mutandine in bella vista, nonché sketch scritti da sceneggiatori hollywoodiani, per avere una quadro abbastanza chiaro della situazione.

La modalità principale vede l'utente fare carriera nell'Hardcore Tour (e già il nome è tutto un programma), organizzato in otto ampi livelli in cui sbizzarrirsi in manovre spericolate e parlare con i pedoni per portare a compimento missioni o obiettivi secondari come, ad esempio, collezionare un numero prestabilito di oggetti. Tutto sembrerebbe procedere secondo i canoni del genere, ma confrontato con altri nomi eccellenti, **BMX XXX** risulta meno intuitivo e godibile. All'enormità dell'area praticabile si contrappone l'incapacità dei game designer di scongiurare il senso di smarrimento che deriva dal fatto che spesso non risulta ben chiaro cosa fare e soprattutto come. L'azione si svolge secondo tempi più dilatati rispetto alla media e ciò impone innanzitutto di familiarizzare con l'ambiente circostante girovagando e sperimentando gli elementi e le strutture che lo contraddistinguono. L'assenza dei limiti di tempo rende la barra di energia, che si esaurisce progressivamente, l'unica preoccupazione di rilievo, dal momento che può essere ripristinata soltanto completando le quest assegnate dagli NPC. Ultimato uno di questi incarichi, generalmente non è più possibile riaffrontarlo per guadagnare energia, spingendo indirettamente a non perdere tempo ad eseguire trick per i livelli (e rischiare così di perdere preziosa linfa vitale), ma ad andare avanti verso le nuove e più difficili mansioni. Paradossale se si considera che una produzione di questo tipo dovrebbe cercare di motivare a fare l'opposto. Col proseguire del gioco, collezionando oggetti e guadagnando la prima posizione in ogni livello, vengono sbloccati dei filmati in cui splendide pin-up deliziano la vista prodigandosi in strip-tease che farebbero sciogliere anche il più integerrimo dei videogiocatori, e possono essere considerati, senza dubbio alcuno, lo stimolo principale al completamento del titolo.

Indegna delle prestazioni tecniche di PlayStation2, la grafica ci riporta prepotentemente indietro di una generazione abbondante. Texture al limite del ridicolo rivestono paesaggi spogli, dove elementi composti da quattro poligoni in croce fanno brutta mostra di sé mentre la nostra bici percorre metri e metri di pixel. Salvabile il frame rate, solitamente stabile ma non del tutto immune a brevi tentennamenti.

Edificato sulle fondamenta dei precedenti lavori appartenenti al franchise di Dave Mirra, **BMX XXX** non va inteso come il passo successivo del genere verso inviolate vette qualitative, ma come una variante umoristica che vive di gag esilaranti e siparietti demenziali, dove parolacce e volgarità sparate a raffica si accompagnano a doppi sensi a sfondo sessuale. Il tutto pervaso da una dose di erotismo che va a completare una formula certamente bizzarra, raramente come in questo caso figlia di quella subcultura trash americana che fa appello al lato goliardico degli amanti degli sport estremi.

voto **5 su 10**

di giuseppe**de riso**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **MELBOURNE HOUSE** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Grand Prix Challenge

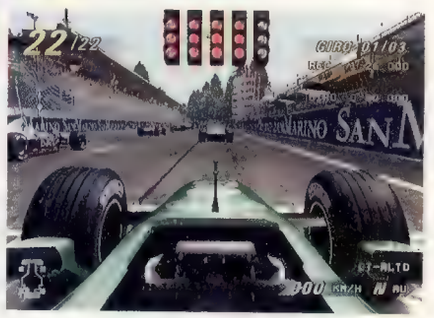
Nella contesa tra Sony ed Electronic Arts per aggiudicarsi la miglior simulazione di Formula 1 su console si inserisce Infogrames, con quel che verrebbe da definirsi un titolo "per tutti, ma non per molti".

di cristianobonora

La Formula 1 secondo Infogrames Melbourne House è un racing game leggero leggero, di quelli da prendere in mano come riempitivo quando la propria F355 targata Sega è ferma ai box o mentre **WRC2** è occupato a caricare un tracciato. Laddove il bloccaggio delle ruote non può avere luogo se non a macchina ferma, laddove tagliare una chicane pascolando la propria vettura sull'erba può essere solo un vantaggio, laddove una spaziosa prospettiva di guida non merita di venire occlusa da un ingombrante specchietto retrovisore, lì si svolgono le spensierate competizioni del circo (nel senso più pagliaccesco del termine) automobilistico di **Grand Prix Challenge**. In questo limbo sospeso tra la dimensione arcade e l'easy gaming più sfacciato, l'incolumità della monoposto è garantita dall'indistruttibilità dei suoi componenti, eccezion fatta per gli alettoni anteriore e posteriore, che tuttavia anche in seguito a un paio di energiche collisioni stentano a sganciarsi dal corpo della vettura.

Le scremature tecniche a cui Melbourne House ha sottoposto lo sport della Formula 1 per avvicinarlo a un pubblico il più ampio possibile non devono però trarre in inganno. **GPC** è un gioco agile, poco profondo, ma non facile. Il modello di guida, per quanto essenziale, necessita di una certa pratica per venire interpretato al meglio, soprattutto in virtù della velocità vertiginosa con cui l'engine sbatte in faccia al giocatore l'asfalto dei circuiti del Mondiale. In particolare, selezionando il livello di manovrabilità più arduo (ce ne sono tre: debuttante, intermedio, esperto), una discreta attenzione deve essere riposta nel dosare sterzo e acceleratore, dal momento che la vettura, in curva, tende a passare immediatamente dal sottosterzo al sovrasterzo. A questo proposito il tasto △ è stato deputato all'attivazione e disattivazione in tempo reale del controllo della trazione, un po' come accade in **Ferrari F355 Challenge**. Inspiegabile, invece, l'impossibilità di selezionare il cambio manuale se non a livello esperto, come se per godersi il motore della propria monoposto fosse indispensabile bisticciare con una fisica inizialmente poco accondiscendente. L'IA degli avversari è poi tarata su standard medio-alti, al punto che se inizialmente il livello di difficoltà più basso è già in grado di offrire una certa sfida, il livello intermedio si dimostra severissimo nel punire con un sorpasso sublto ogni frazione di secondo in eccesso trascorsa con il piede sul freno.

Un comparto tecnico poco raffinato ma efficace dà man forte alla struttura arcade che sorregge il gameplay: texture scadenti e colori poveri, aliasing e bassa risoluzione, determinano un look generale scialbo, ma l'ingente numero di poligoni scagliati a video a 50 fps (impressionante la vegetazione che incornicia l'A1-Ring) e la fulmineità dello scrolling soddisfano la voglia di adrenalina che solletica chiunque si incastri nell'abitacolo di una monoposto di Formula 1. La modellazione delle vetture, ammirabile in tutto il suo splendore nella schermata di selezione del proprio team, paga una



Lo stato di usura e integrità degli pneumatici e degli alettoni è sinteticamente rappresentato da uno schema della vettura posizionato nella parte bassa della videata di gioco.

Avvicinando una curva ad una velocità troppo elevata, una spia rossa nella parte alta dello schermo si premura di esortare il giocatore a premere immediatamente il pulsante del freno.

routine di environment mapping che avvicenda le texture delle carrozzerie secondo tempistiche non sempre fluide, senza che questa imperfezione comprometta significativamente la resa globale delle monoposto. Le cinque prospettive di guida offerte assicurano che qualsiasi giocatore incontri una visuale di proprio gradimento, anche se la mancanza di uno specchietto retrovisore creerà a tutti qualche imbarazzo, rendendo impossibile un'accurata difesa della propria posizione quando gli avversari che inseguono si fanno minacciosi. Pessimo l'accompagnamento audio, con musiche techno in-game di ultima categoria. Emicrania assicurata da mettere in conto. Sul fronte longevità, il Campionato rimane l'unica competizione in grado di intrattenere nel medio e lungo periodo, mentre le gare singole e le Sfide Grand Prix (dei mini-campionati che abbinano i vari circuiti secondo una logica geografica) fungono da palliativi della modalità principale. Qualche brutta sorpresa è riservata dalla localizzazione, come conseguenza di una fase di language testing molto affrettata o del tutto assente. La sfida intitolata alla Ferrari, ad esempio, che consiste in una doppia competizione nei circuiti di Imola e a Monza, è denominata "Passione Rosa" (sic!): forse qualcuno ha ritenuto che tre "s" in due parole fossero sufficienti o ha semplicemente confuso la Formula 1 con il Giro d'Italia…

Per tutti, ma non per molti, si diceva in apertura: scevro di qualsiasi aspirazione simulativa e mosso da intenzioni dichiaratamente *mass market oriented*, **GPC** è un racing game degno, ma di spessore modesto. Da vendere come il pane al grande pubblico insofferente alle esperienze di gioco più sofisticate, ma da mettere in coda ai vari **GT**, **F355** e **WRC2** per chiunque abbia esigenze di guida più ambiziose. Se invece ciò che state cercando è proprio un titolo di Formula 1, su PS2 **GPC** rappresenta senz'altro uno degli esperimenti meno coraggiosi eppure più riusciti del genere. Ma più per demeriti della concorrenza che per straordinari meriti dei coder di Melbourne House.

voto 6 su 10

Il motore grafico di ***GPC*** *è del tutto estraneo a qualsiasi fenomeno di pop-up e bad-clipping. A goderne sono soprattutto i tracciati con lunghissimi rettilinei, che si rimpiccioliscono fino all'orizzonte senza venir mai troncati da antiestetiche interruzioni. L'ampio respiro della prospettiva di guida non esclude tuttavia l'eventualità che si ricorra a delle periodiche sbirciatine alla mappa del tracciato (costantemente visualizzata nella parte sinistra dello schermo) per sincerarsi in anticipo circa la direzione della curva in avvicinamento.*

HARD-STORE Vendita per corrispondenza e all'ingrosso Computers & Videogames

WWW.HARDSTORE.COM:
quasi 5 anni online, migliaia di visite giornaliere, oltre 400 prodotti trattati vendita in tutta europa, prodotti in esclusiva... bastano queste cose per visitarci? inoltre ora nuovissimo sito ristrutturato PIENO di news!!!

Novità a listino

Di tutto per le vostre amate console! e a prezzi SUPER...
XBOX.... 249,00 EUR
Game Cube... 195,00 EUR
PLAYSTATION2... 249,00 EUR

... VI RICORDIAMO I NOSTRI FANTASTICI PREZZI SU DVDR E CDR!!

Nuovissimi Pioneer DVDR A05 - 4x
finalmente i masterizzatori DVDR costano davvero poco, sul nostro sito prezzi PAZZI!

DVDR PRINCO 2x
4.7Gb in tubi o in jewelbox
al prezzo attuale (18/12/02)
di 1,94 EUR IVATI cad.
Continuano a scendere...
Contattateci!

H.S. Distribuzione snc
Via Trento, 6 - 39040 SALORNO (BZ)
Tel. 0471-884490 / 883137
Fax 0471-883878
www.hardstore.com - info@hardstore.com

HARD-STORE

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **EUTECHNYX** GENERE **GUIDA/STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Big Mutha Trucker

Nel lodevole tentativo di dar vita ad un prodotto del tutto fuori dagli schemi, Infogrames propone all'utenza PS2 di interpretare una curiosa figura a metà tra il manager e il pirata della strada.

*L'unica alternativa alla modalità Trial principale è costituita da una sequela di prove, invero alquanto frustranti, sulla falsariga delle missioni di **GTAIII**. Anche l'implementazione di un'autoradio multicanale è "liberamente" ispirata al best-seller di Rockstar Games.*

*La visuale interna all'abitacolo consente di apprezzare la mole di chincaglierie con cui i bizzarri protagonisti di **BMT** hanno addobbato i loro mezzi: si va dai ventilatori in funzione alle cibarie più malsane, dalle cartoline di pin-up autografate ai peluche. Il bello è che molti di questi oggetti, realizzati in poligoni, reagiscono coerentemente alle sollecitazioni provocate dalla guida.*

I protagonisti di **Big Mutha Trucker** sono dei gran figli di camionista. Questo è quanto si evince dalla spassosa quanto insensata premessa narrativa del gioco e da una spontanea traduzione del titolo. Proprio così. Mamma, nella sua lunga carriera professionale, ha macinato milioni di chilometri e, come un marinaio, ha conquistato amanti in ogni porto urbano ove ha attraccato il suo autoarticolato. Interpretazioni del titolo in chiave eufemistica sono pertanto del tutto lecite. Tempo una trentina d'anni e quattro stravaganti fratellastri, che hanno seguito le orme della madre intraprendendo la carriera di autotrasportatore, si sono tutti radunati in occasione del pensionamento di mammina: una vecchina baciata dalla stessa femminilità di Carletto Mazzone, con una particolare affezione per un fucile da caccia e un doppiatore in apparenza sedicenne, che corruga la voce a più non posso nel tentativo di conferirle credibilità. Motivo della convocazione: una competizione dalla durata di 60 giorni in cui i gran figli della camionista dovranno racimolare la maggior somma di denaro possibile facendo ciò per cui sono nati: i camionisti. Il vincitore erediterà la più recente attività dirigenziale di mamma e troneggerà dietro alla scrivania da lei occupata fino a quel punto.

Humor grossolano (*Attenzione: Earl ha mangiato fagioli, inquinamento in aumento a Capital City*) e stereotipi sui camionisti (irascibilità, noncuranza del codice stradale, manie di personalizzazione del proprio mezzo) condiscono un gameplay facilmente scomponibile in due momenti: gestione economica e azione *on the road*. La prima sta tutta nella trama di decisioni da assumere quando si staziona in una delle cinque città raggiungibili. In ogni centro abitato esiste un magazzino dove effettuare la compravendita delle merci trasportabili; un garage, dove rifornire, riparare, potenziare, personalizzare il proprio mezzo o sostituirne il rimorchio (i cibi facilmente deperibili abbisognano di un ambiente refrigerato, mentre i liquidi possono essere trasportati solo in autobotte) e infine un bar, dove ricavare delle dritte sulla domanda merceologica delle varie città, contattare uno strozzino per un prestito, tentare la fortuna alla slot-machine e, in rare occasioni, sottoporsi a una missione speciale (il Festival della Distruzione, ad esempio, si celebra tentando di disintegrare dieci incolpevoli vetture entro il tempo limite, naturalmente nel bel mezzo del traffico metropolitano). Ponderare la destinazione delle proprie risorse pecuniarie tra quantità e qualità di merce caricata, upgrade, carburante e riparazioni, costituisce il nocciolo dell'economia di gioco, nel senso più keynesiano della locuzione. Indipendentemente dalla cospicua varietà di merci acquistabili e rivendibili, il microcosmo economico riprodotto necessiterebbe però dell'aggiunta di un paio di ulteriori variabili, tese a garantire una maggiore varietà di situazioni decisionali: non serve a molto avere a disposizione decine di merci, infatti, se di volta in volta l'affare vantaggioso che ci viene suggerito nel bar della città è uno solo. Perché optare per il commercio di gasolio se ci viene caldamente consigliato di recapitare carni e soltanto carni a Salt Sea City? Ad ogni modo, la facoltà di decidere liberamente la meta di ciascun viaggio, per poi

di cristianobonora

Il parlato in inglese nella versione italiana non è stato sottoposto né a doppiaggio né a sottotitolatura. La comprensione del contenuto di questi testi, per lo più di carattere umoristico, non è indispensabile alla prosecuzione nel gioco, ma ne costituisce comunque una parte integrante, del tutto non fruibile da parte di chi non conosce la lingua inglese.

Earl, Rawkus, Bobbi Sue e Cletus sono delle spassose macchiette. Sul loro carisma fa leva buona parte dello humor di cui è intriso ogni aspetto del gioco. Per questo motivo la realizzazione dei modelli poligonali e delle animazioni dei quattro fratellastri avrebbe meritato una cura superiore. A conti fatti risulta invece una delle componenti meno riuscite di un comparto tecnico sempre gradevole.

viverlo in prima persona, rappresenta l'aspetto inizialmente più affascinante di **BMT**. Proprio le fasi di trasferimento tengono il giocatore impegnato per la maggior parte del tempo di gioco. Sulla strada **BMT** ricorda molto da vicino **18 Wheeler** di Sega: visuali interne ed esterne a piacere e un modello di guida naturalmente arcade, ma che restituisce efficacemente il senso di pesantezza del mezzo controllato. Guidare un camion è infatti tutt'altra cosa rispetto a prendere i comandi di una delle saette a quattro ruote di **Burnout 2**, motivo per cui il feeling pacato ispirato dai viaggi a bordo di un pachidermico autoarticolato è più di orgogliosa transumanza che di effettiva ebbrezza della guida. Tuttavia, selezionando una delle due prospettive in prima persona, non mancheranno le occasioni in cui avvertire il brivido di una manovra azzardata, magari eseguita lungo un pendio trafficato. Durante i tragitti il giocatore può intrattenersi con le gare di velocità quotidianamente propostegli da altri camionisti, oltre che dedicarsi alla degustazione puramente turistica dei pregevoli panorami che circondano le strade extra-urbane. Merito della definizione delle texture che ammantano alberi e montagne, oltre che dell'eterogenea morfologia degli scenari proposti. A turbare il regolare svolgimento degli spostamenti, però, oltre a un frame rate saltuariamente traballino, ci pensano le gang di motociclisti, che si ostinano a prendere d'assalto il camion nel tentativo di sganciare il rimorchio dalla motrice e requisirne il carico. In questi frangenti, oltre a speronare selvaggiamente le motociclette che affiancano il mezzo, è indispensabile operare manovre a zig zag per scrollarsi di dosso i motociclisti che arrembano il camion arrampicandosi dal fondo del rimorchio. Sbarazzandosi degli appiccicosi motociclisti si farà lievitare il proprio livello di notorietà, connotandolo positivamente e mettendo in cattiva luce il proprio camionista agli occhi dei biker, che si legheranno al dito lo sgarbo subito. Al contrario, qualora si decida di seminare panico e distruzione per le strade che circondano Capital City, infrangendo a ripetizione il codice stradale, a fare le veci dei guastafeste di turno ci penseranno i poliziotti. Una volta messi fuori gioco questi ultimi alla stessa maniera dei teppisti, la propria fama si evolverà nuovamente, ma in senso negativo, bollandoci progressivamente come pericolosi ricercati.

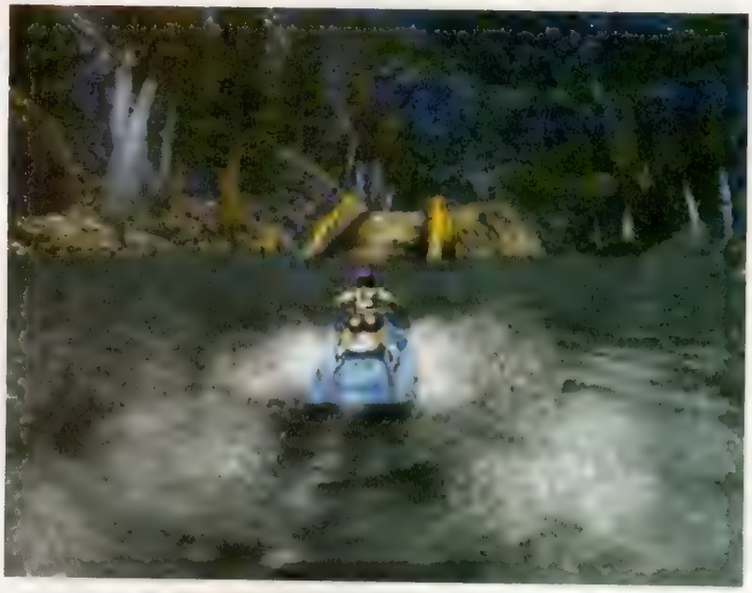
Ad eccezione delle in verità poco stimolanti incursioni da parte di polizia e motociclisti, non esistono ulteriori diversivi tesi a spezzare la monotonia dei viaggi (dalla durata media di quattro-cinque minuti), se non i test di abilità consistenti nel parcheggiare il veicolo una volta giunti in prossimità della destinazione. In questo modo la vita da camionista impiega davvero poco tempo a rivelarsi meno intrigante di quanto non potesse apparire in avvio di partita, e una volta scopertisi visibilmente ingrassati, impigriti e con il sedere appiattito dopo soli tre quarti d'ora di gioco, la tentazione di abbandonare la corsa all'eredità professionale di mammina per dedicarsi a una simulazione più movimentata e tonificante si farà sentire a gran voce. Magari con una sguaiata strombazzata di clacson.

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **KILLER GAME** GENERE **SPORT ESTREMO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Jet X_2O

Prendete il nintendiano **Wave Race** e mescolatelo per bene con **SSX**. Otterrete, oltre ad un improbabile cocktail, lo spumeggiante **Jet $X_2$0**, opera Killer Game dedicata alle spericolate acrobazie sulle moto d'acqua.



di adrianovecone

Gli scenari sono spesso afflitti da atmosfere cupe e poco "estive".

La partenza è caratterizzata da una grande dose di adrenalina condita da spruzzi a volontà.

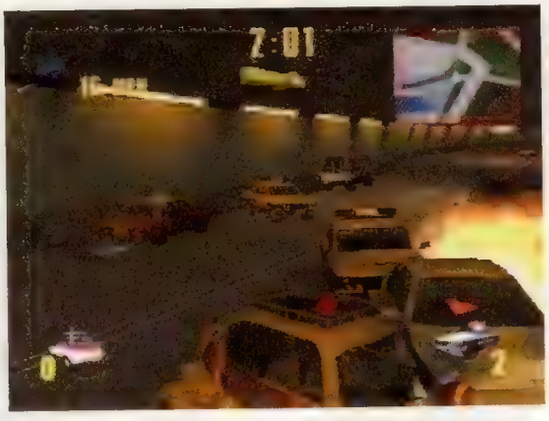
Nell'universo del videogioco, si sa, ciò che conta sono le idee innovative e le capacità per metterle in pratica. Nel mondo degli affari, invece, il fattore principale è costituito dalla cosiddetta "monetizzazione", ovvero la (possibilmente) rapida conversione di un progetto creativo in €uro sonanti. Ma molto spesso non è possibile far coincidere queste due linee di pensiero, ed è quindi necessario ricorrere ad un lavoro di compromesso che porta a penalizzare sia i videogiocatori che gli investitori. Questo preambolo riassume con buona approssimazione l'essenza ludica di **Jet $X_2$0**, ennesimo titolo PS2 dedicato al popolare filone degli sport estremi. Dopo spericolate discese in mountain bike e roboanti acrobazie in sella ad una moto da cross, stavolta sarà nostro destino lanciarci in folli corse a cavallo di una moto d'acqua. I pantofolai sono avvertiti: non è roba per voi. Oltre a costituire una perenne minaccia per i bagnanti, le moto d'acqua sono caratterizzate infatti da un'atavica riluttanza al controllo. Nonostante questo (o forse proprio per questo?), le corse agonistiche su questi mezzi sono uno sport che gode di buona popolarità in diversi paesi.

Il titolo realizzato da Killer Game, già autori di **NBA Shootout 2001** e **NCAA Final Four 2001**, ci catapulta in una realtà fatta di stretti canali, acque cristalline e spericolati piloti pronti a tutto pur di tagliare il traguardo per primi. Le sfide hanno luogo in improbabili e lunghissimi corsi d'acqua, caratterizzati da curve e trampolini pronti ad ingannare o premiare l'audacia dei piloti virtuali. Nonostante la presentazione abbastanza anonima, le prime battute di gioco rivelano da subito un controllo preciso e reattivo, coadiuvato da una evidente semplicità dei comandi. Il titolo SCEA prende in prestito la meccanica di gioco proprio dal nintendiano **Wave Race**, inclusa la possibilità di eseguire folli acrobazie volanti, in questo caso mediante la precisa e coordinata pressione dei tasti dorsali del DualShock2.E proprio come avviene in titoli come **SSX** e **Splashdown**, per incrementare il proprio punteggio il giocatore è chiamato ad eseguire serie massicce di improbabili trick, premiate in seguito dalla giuria virtuale con un punteggio proporzionale alla durata delle acrobazie combinate. In pratica: nulla di nuovo sotto il sole. Sono sufficienti pochi minuti, infatti, perché la sensazione di deja vu si impossessi dei giocatori più smaliziati ed esperti. Solo poche ore, invece, per rendersi conto della difficoltà generalmente troppo limitata del gioco… L'opera SCEA non si distingue dal resto dell'offerta neppure per una particolare realizzazione tecnica. Il comparto grafico si attesta sulla media qualità, seppure privo di effetti che sfruttino a dovere l'hardware PS2. La resa dell'acqua, fondamentale per il realismo visivo di questo tipo di giochi, non supera invece la soglia della sufficienza, mentre le caratterizzazioni dei personaggi si dimostrano anonime e scontate. Neanche il sonoro contribuisce ad elevare **Jet $X_2$0** dalla mediocrità. Musiche solo accettabili ed effetti sonori sulla stessa linea chiudono il conto di un'offerta complessiva mediamente di basso profilo. Ma a parte questi rilievi tecnici, ciò che manca al titolo SCEA è proprio un motivo che giustifichi la sua stessa esistenza. Ricollegandoci al discorso iniziale, giocando a **Jet $X_2$0** si percepisce chiaramente la sua mancata ragion d'essere, fattore probabilmente in grado di generare una scarsa convinzione nel team responsabile del gioco, evidentemente impegnato nel compito di sviluppo senza particolare grinta, entusiasmo o motivazione. **Jet $X_2$0** è un prodotto assolutamente di routine, un classico riempitivo da line-up, che non aggiunge né toglie nulla all'offerta complessiva di PlayStation2. Probabilmente l'intento della produzione era di realizzare in poco tempo (leggi: spendendo poco) un titolo discreto e senza particolari pretese, che consentisse di ottenere discreti guadagni sfruttando il "traino" di un filone abbastanza popolare di questi tempi. Per questi motivi **Super Console** consiglia di valutare (molto) attentamente l'acquisto di **Jet $X_2$0**. A meno di non essere così appassionati di moto d'acqua da non poter vivere senza il rombo assordante dei motori idrogetto e gli spruzzi (virtuali) delle onde, il consiglio non può essere che quello di investire altrove i propri sudati risparmi, augurandoci che tale rinuncia non vi spinga a praticare questo sport nella realtà. I bagnanti sentitamente ringraziano…

voto **5 su 10**

Wreckless: The Yakuza Missions

Come si distingue l'auto di uno yakuza in mezzo al traffico? Semplice, le altre non hanno la barra dell'energia che pulsa sopra il tettuccio...



Nella modalità in singolo si può decidere se interpretare una coppia di poliziotti o di spie. La trama e le missioni differiscono leggermente, ma il tutto è comunque caratterizzato dalla più completa demenzialità. Peccato per le cut-scene, compresse in maniera davvero scadente.

*Rispetto alla versione Xbox, la nuova edizione di **Wreckless** può contare sulla presenza di missioni bonus, che permettono di sbloccare nuove macchine e cheat.*

Wreckless: The Yakuza Missions è la conversione di un gioco uscito in concomitanza al lancio europeo Xbox. Sulla scatola Microsoft, il titolo si era distinto più per le sue doti estetiche che per le novità apportate al genere guida spericolata/distruttiva. Meccaniche di gioco che richiamavano direttamente **Chase HQ** (inseguimenti + sportellate) si univano ad elementi caratteristici di titoli come **Driver** (grossa città reale + libertà di movimento). Nel passaggio al sistema Sony, l'impronta di base è rimasta la stessa, ma alcune cose sono cambiate...

La grafica, prima di tutto. Peggiore, decisamente peggiore rispetto a quanto visto su Xbox. La versione per il sistema Microsoft, se non spaccava la mascella, almeno la slogava. Su PS2, invece, **Wreckless** non demerita, ma non ha alcun effetto evidente sulla mandibola. Quasi tutti gli effetti speciali sono andati perduti, così come le texture ad alta definizione, il bump mapping e qualche migliaio di poligoni. Resta un buon algoritmo di riflesso sulle carrozzerie delle vetture, così come la presenza di un numero incredibile di oggetti con i quali interagire: auto inseguite, normale traffico cittadino (in tratti congestionati si raggiunge la ventina di veicoli diversi), banchetti, panchine, cabine telefoniche, staccionate, bidoni, nonché ignari pedoni. Ed ecco un altro aspetto di novità rispetto alla versione Xbox: in questa incarnazione di **Wreckless** è ora possibile investire i passanti, sebbene questi ultimo si rialzino dopo alcuni istanti come se fossero semplicemente inciampati. Un'aggiunta inutile, così come la nuova possibilità di lanciare missili. Il loro numero è limitato e il danno provocato non supera quello di un tamponamento assestato con la giusta violenza, mentre la resistenza delle auto yakuza è aumentata e, di conseguenza, il livello di difficoltà del gioco non ha subito particolari assestamenti.

Nel passaggio da Xbox a PS2, **Wreckless** ha potuto contare anche su un'altra aggiunta, questa volta non mirata unicamente a solleticare il bambino sfasciatutto che si cela dentro ognuno di noi ("voglio lanciare missilone contro pedone!"). Oltre alle missioni in singolo (una quarantina, tra missioni facili, difficili e bonus), esistono infatti sette diverse modalità pensate appositamente per il gioco in doppio. L'aspetto più particolare ed interessante è dato dal fatto che non si compete, come sarebbe ovvio, mediante split-screen, ma entrambe le vetture sono visualizzate nella stessa schermata. L'artificio è semplice ma innovativo: l'auto di chi insegue è visualizzata "normalmente" in primo piano, mentre l'inseguito figura in secondo piano, allontanandosi sempre di più verso il punto di fuga della prospettiva man mano che riesce ad aumentare il suo vantaggio. Raggiunta una certa distanza (oltre la quale sarebbe impossibile continuare a controllare la vettura), al fuggiasco viene assegnato un punto e si ricomincia da capo. Ad una prima analisi superficiale, la cosa si rivela troppo caotica e non particolarmente divertente. Finché non si scopre la modalità "Cattura la Bandiera", l'unica che giustifichi in tutto e per tutto l'esistenza di questa anomala visualizzazione. Le regole sono le stesse viste in molti altri giochi: un veicolo ha la bandiera e deve portarla alla sua base (3 punti), nel caso in cui venga tamponato, la bandiera passa all'avversario, che si precipita verso la propria. Il primo che raggiunge i 12 punti, vince. Ciò che aggiunge pepe alla situazione è il fatto che, nel caso si riesca a seminare l'avversario, si guadagna un punto. Durante deliranti inseguimenti in mezzo al traffico, facendo volare pedoni, immondizia e ringhiere, in ogni momento si valuta se convenga maggiormente arrischiarsi su per una rampa di scale, in modo da accorciare la strada verso i 3 punti, oppure gettarsi in frontale contro un autobus, aggirarlo all'ultimo secondo in derapata e scappare via in retromarcia, in modo da sorprendere l'inseguitore e mettere in saccoccia un misero punto, che alla fine potrebbe comunque rivelarsi decisivo. Dato che su schermo devono essere contemporaneamente visualizzati entrambi i veicoli (compreso il caos di traffico che li circonda), spesso la visuale rimane "impallata" da edifici o altri ostacoli. Un elemento fastidioso, ma che indirettamente contribuisce ad accrescere la sensazione di sfida delirante: correndo sul marciapiede, incuneandosi tra un'ambulanza ed un palazzo, si riesce a buttarsi nel vicolo che si intravede sulla destra. Dopo la sterzata, se l'inseguitore è abbastanza lontano, è impossibile visualizzare dove si stia fuggendo (quasi sicuramente si è finiti in frontale con un camion), ma il punto è assicurato. E così via...

In definitiva, **Wreckless** rimane un prodotto immediato, un titolo decisamente più adatto alla sala giochi che all'intrattenimento casalingo. Nel passaggio da Xbox a PS2, il gioco ha inoltre perduto tutti gli orpelli che lo rendevano una gioia per gli occhi, guadagnano comunque una originale modalità a due giocatori che di certo non sfigura, affollando lo schermo di veicoli ed oggetti e non soffrendo mai di alcun rallentamento. Ma la ripetitività è dietro l'angolo. E per questo il titolo Activision non può definirsi un acquisto consigliato, ma rappresenta comunque un perfetto noleggio, specie se in compagnia.

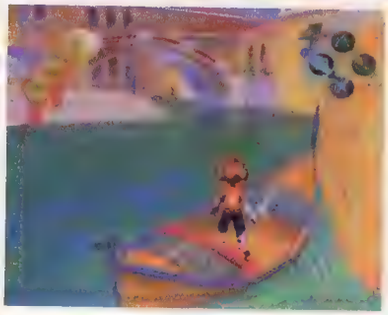
voto **6 su 10**

di massimo**rovatti**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/PLATFORM** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Ape Escape 2

Non contenta di giganteggiare nelle classifiche globali di vendita hardware e software, Sony dimostra ancora una volta di essere sempre presente quando si parla di primati...



di cristianobonora

Ehi, ho sentito che andiamo all'Isola delle Scimmie!" - "*Già, per catturare una scimmia gigante. Magari andassimo all'Isola delle Mele Caramellate!*" - "*Isola delle Mele Caramellate? E che si trova lì?*" - "*Scimmie, ma non son così grandi!*".

La citazione da uno dei celebri episodi de *I Simpson*, dal ciclo La Paura fa Novanta, è l'elemento migliore per introdurre un clima di humour contagioso e la materia scimmiesca, entrambi ingredienti distribuiti con generosità in **Ape Escape 2**. E sono proprio le scimmie le marionette atte a convogliare la carica umoristica di cui è intriso il titolo SCEI. Chi ha letto la recensione relativa alla versione giapponese (**SC**96) e/o ha sperimentato l'azione del primo **Ape Escape**, è già al corrente del concept alla "acchiapparella" che anima le dinamiche piattaformiche di questo seguito, sottoposto ad innovazioni concettuali pressoché nulle rispetto all'episodio precedente. Scopo del gioco rimane quello di intrappolare delle pestifere scimmie con l'ausilio di un prodigioso retino da farfalle (o meglio, da scimmie, ma che ricorda in tutto e per tutto i retini da farfalle), discutendo eventualmente con le scimmie medesime a suon di mazzate qualora queste non si dimostrino ben disposte al loro imminente destino di cattività. Già, perché le scimmie, imbizzarrite da dei caschi elettronici di cui si sono impossessate accidentalmente, ne combinano di tutti i colori. Una volta avvistato Hikaru, l'accalappia-primati protagonista del gioco (nonché responsabile dell'incidente di cui sopra), gli esemplari più sfacciati si schiaffeggiano beffardi il fondo schiena per poi darsela a gambe. Nello stage di ispirazione iberica, un primate in divisa da torero si prende gioco di Hikaru schivandone gli attacchi maldestri e sventolando il panno rosso del mestiere. Olè. In spiaggia si incontrano scimmie adagiate su sdraio e munite di occhiali scuri e bibita fresca. La vulnerabilità è solo un'illusione, giacché queste si volatilizzano in un batter d'occhio non appena vengono avvicinate. Improbabilità del predatore e atteggiamento schernitore delle prede, più che richiamare qualsiasi tipologia di caccia, rimandano al gioco spensierato dei bambini che si rincorrono nei cortili. Nel pieno rispetto delle intenzioni di SCEI e del target cui il titolo è rivolto, **AE2** è proprio questo: un gioco per bambini. La trama risibile finalizzata solo alla produzione di buffi incidenti, lo spessore rasoterra dei dialoghi, il look pokémonico dei protagonisti, il contenutissimo livello di difficoltà: tutto concorre a confermare l'impressione di un titolo *kid-oriented*. Al contrario di produzioni come **Super Mario Sunshine** e **Klonoa 2**, infatti, i quali riuscivano nell'impresa miyamotiana di far rivivere a un adulto sensazioni di stupore fanciullesco, **AE2** confeziona emozioni su misura per chi bambino lo è ancora. È soprattutto nel gameplay che questo aspetto emerge: l'uso intensivo dei gadget più stravaganti (per un'accurata descrizione dei quali vi rimando alla recensione della versione giapponese), diverte, ma la corrispondenza tra situazione proposta e gadget da impiegare è sempre troppo scontata. È tutto troppo telefonato, blindato, preordinato. La sensazione di trovarsi "la tavola già apparecchiata" è forte giocando ad **AE2**.

Per questo motivo viene spontaneo parlare del game design di **AE2** come di un'opera di ingegno acuto piuttosto che di genio sbrigliato, così come il sentimento che si sperimenta ogniqualvolta ci si trova di fronte ad una nuova, surreale *situation*, è più di sorpresa che non di aperto stupore. L'ovvietà di molti passaggi è comunque compensata da una riuscitissima sperimentazione della versatilità del controller Sony, confermatasi con questo episodio carattere distintivo della serie **Ape Escape**.

Una volta attivata la visuale in soggettiva tramite la pressione del tasto **L2**, *è possibile zoomare muovendo in su e in giù la levetta analogica destra, come se Hikaru avesse impiantato nel cristallino dei suoi occhi un dispositivo di ingrandimento dell'immagine.*

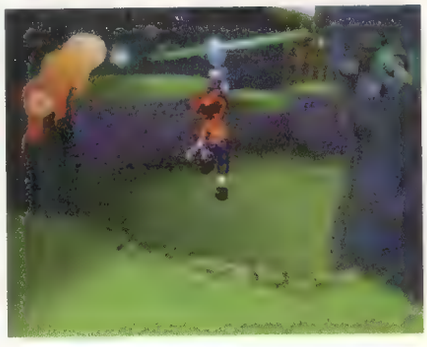
A differenza della maggioranza delle recenti produzioni Sony per il mercato europeo, in **AE2** *non è presente il selettore 50/60Hz, e due sottili bande nere campeggiano ai margini inferiore e superiore dello schermo.*

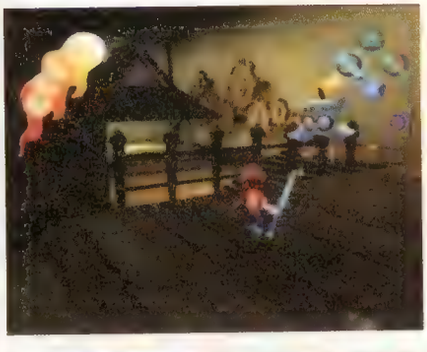
Il motto degli sviluppatori, in questo caso, sembra esser stato: "Il DualShock2 è un controller completo, sfruttiamolo!". Quella che il team interno a SCEI ha messo in pratica appare infatti come una vera e propria filosofia dell'interfaccia, fondata sul principio che i movimenti da effettuare con il joypad debbano mimare l'azione replicata su schermo da Hikaru. Da questo punto di vista, così come il gioco dei bambini è spesso interpretabile come la scoperta delle proprie facoltà psicomotorie, il sistema di controllo implementato in **AE2** costituisce un documento completo di esplorazione delle possibilità di un controller di interfacciare gioco e giocatore. E tutto questo in barba alle convenzioni in materia di controlli che nessuno osa mai questionare, se non l'estro irrefrenabile di qualche designer giapponese con il cognome che inizia per "M" (e mentre tutti state già pensando a Miyamoto ricordatevi anche di Mikami e del suo contributo all'evoluzione del sistema screen-relative). Come non compiacersi quando si scopre che per strisciare per terra è necessario agire sullo stick analogico sinistro mantenendolo allo stesso tempo premuto fino ad attivare il pulsante **L3**? Come non stupirsi al realizzare che per tendere l'elastico di una fionda e lanciarne il proiettile bisogna spingere verso il basso lo stick destro per poi rilasciarlo di scatto? E come dissimulare una certa soddisfazione nel constatare che i remi dei canotti vengono manovrati l'uno indipendentemente dall'altro da ciascuno degli stick, così come su schermo Hikaru ne impugna ciascuno con una mano diversa? Questa è scienza del videogioco. Questa è, per il game designer, prova di grande consapevolezza del proprio ruolo e della natura malleabile di uno degli aspetti più critici del videogioco: quell'interfaccia che significa usabilità, quel decisivo punto di contatto tra mondo reale e dimensione ludica senza il quale nessuna interazione, e quindi nessun videogioco, potrebbe mai esistere. E guai al primo che si lamenta all'idea di abituarsi a saltare con il tasto **R1**.

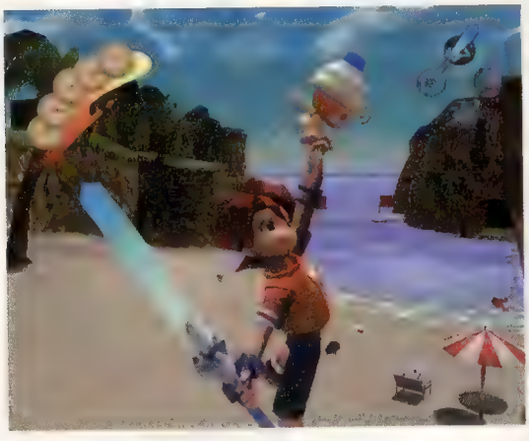
A conferma di una generale coerenza stilistica, anche l'aspetto tecnico è coordinato alla linea infantileggiante precedentemente descritta. Le texture del gioco simulano una colorazione a mano libera seguendo l'esempio della soluzione grafica adottata in **Yoshi Island** per Super Nintendo, riportando il segno visibile di ipotetiche pennellate trasversali. Tenui tinte pastello contribuiscono al gusto caramellato così assunto dagli ambienti di gioco, che appaiono di una sostanza impalpabile, quasi fossero stati ritagliati da un album da colorare. La complessità degli scenari è comunque limitata, così come il dettaglio degli attori a video, ma la pulizia (scalette minime), la stabilità (50fps) e una caratterizzazione così particolare dell'immagine superano agevolmente l'esame di verifica del comparto grafico.

In **AE2** lo humour è così radicato da investire anche la colonna sonora, composta da musiche che scimmiottano – si perdoni il gioco di parole - i più popolari motivi dei paesi cui è ispirata l'ambientazione dei vari stage, mediante opportune distorsioni e l'impiego di sonorità balzane. Della versione italiana qui recensita ci preme sottolineare la bontà del doppiaggio, di qualità assimilabile a quello dei cartoni animati quotidianamente in onda sulle reti Mediaset. Dal punto di vista della traduzione vera e propria, complessivamente sui medesimi livelli di eccellenza, sorprende invece qualche scelta opinabile (perché tradurre l'universale "Game Over" con un cacofonico "Gioco Terminato"?) e qualche perdonabile errore (i sottogiochi, "Bonus Game" in origine, si chiamano ora "Partite Bonus", nell'evidente misunderstanding della corretta accezione di "game"). Nell'insieme, comunque, un ottimo lavoro di localizzazione, che centra in pieno l'obiettivo di garantire al target pre-adolescenziale di **AE2** la sensazione di vivere le improbabili disavventure del protagonista di un cartone animato deliziosamente nippo-delirante.

voto 7 su 10





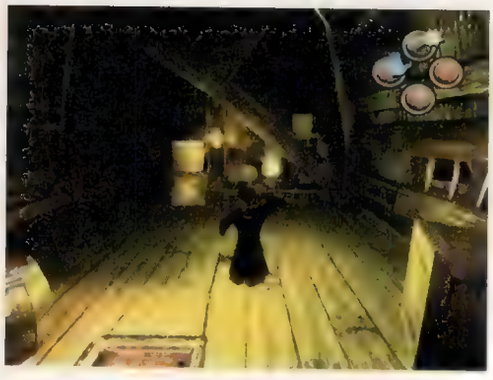


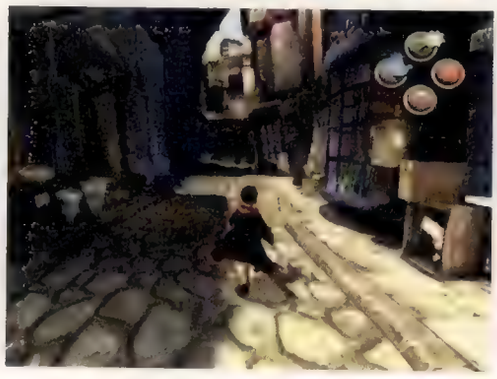
Per completare uno stage non è indispensabile intrappolare tutte le scimmie in esso contenute: una scelta evidentemente mirata a motivare la rigiocabilità dei livelli superati e a non frustrare coloro che incontrassero particolari difficoltà nel catturare gli esemplari più astuti.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Harry Potter e la Camera dei Segreti

In coincidenza con l'uscita nei cinema italiani della pellicola del secondo film di *Harry Potter*, Electronic Arts non si lascia sfuggire l'occasione per proporre la versione silicea.





di giuseppe**de riso**

Sai che c'è, ma non riesci a vederlo. Puoi sentirlo, senza che emetta alcun suono. Non ha una forma, odore, sapore. Eppure è dentro e fuori di te. In ogni luogo. Ne sei parte, come lui lo è di te. Nella stagione natalizia la sua presenza si fa più intensa, soffocante. Comunica in un linguaggio universale, quello del denaro. Introduzione alla *Matrix* per descrivere un'entità altrettanto mendace: il Merchandising.
Accendi il televisore per ascoltare il suo richiamo suadente divampare nella tua mente e lo osservi mentre serpeggia beffardo tra le parole e i desideri delle persone che hai intorno. E ora è all'opera per convincerti che, per il secondo anno di fila, devi assolutamente provare la nuova avventura videoludica di Harry Potter, lo studente di magia concepito dalla mente della un tempo squattrinata scrittrice J.K. Rowling.

È risaputo, un gioco tratto da una licenza cinematografica ben difficilmente sboccia in un prodotto di qualità. La credenza comune tramanda che quanto più è forte il magnetismo (inteso come la capacità di attirare su di sé le mire di clienti potenziali) che si sprigiona da un nome di richiamo al di fuori della dimensione videogioco, tanto più scarse sono le probabilità di trovarsi di fronte ad un VG di alto profilo. Un rapporto inversamente proporzionale che scaturisce paradossalmente proprio dalla consapevolezza del vantaggio aggiuntivo fornito dalla licenza. Costatagli già una fortuna per accaparrarsene i diritti, un publisher può ritenere ben poco conveniente elargire altra preziosa pecunia a sostegno della realizzazione di un prodotto competitivo, considerando lo sfruttamento stesso della licenza come l'investimento più efficace per agevolarne la penetrazione nel mercato. Dal momento che stiamo parlando di un franchise del calibro di *Harry Potter*, poi, ci sono tutte le premesse perché questa recensione si concluda nel peggiore dei modi. Ringraziando il cielo, le cose andranno diversamente. Ma procediamo per gradi.

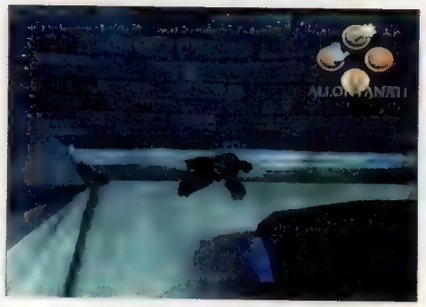
La Camera dei Segreti si propone estremamente fedele ai racconti dell'autrice inglese e ai film derivati, tanto nello spirito quanto nell'aspetto. Impersonare Harry significa lasciarsi andare in un mondo dove il gusto per l'insolito, il bizzarro, si fonde al piacere dell'esplorazione e della scoperta. Gli ingredienti alla base sono quelli di un classico action adventure con una massiccia dose di piattaforme, e anche il modo in cui risultano amalgamati non brilla certo per innovazione. Tuttavia la perizia con cui è stato messo in piedi il tutto prende corpo in un titolo giocabile, stimolante, candidamente affascinante. Com'è lecito attendersi, è la magia a ricoprire il ruolo di primadonna indiscussa.

Manovrare il piccolo Harry permette sin dalle prime battute di individuare il modello ispiratore dei meccanismi di base del sistema di controllo, quel **Zelda: Ocarina Of Time** per N64 che ne **La Camera dei Segreti** trova una vera e propria dichiarazione di stima semi-ufficiale. Il giocatore può assegnare ai tasti ■, ▲ e ● un incantesimo a piacere tra i tanti che il giovane Harry avrà occasione di apprendere nel corso delle sue perlustrazioni. L'immediatezza di una tale soluzione evita di costringere a continui accessi ai menu, dimostrandosi una scelta particolarmente felice data la continua necessità di servirci dei sortilegi non solo per attaccare, ma anche per poter affrontare i mille enigmi e trabocchetti che si nascondono nelle diverse ambientazioni. I prodigi effettuabili consentono infatti di usare la bacchetta magica come una candela per illuminare le zone d'ombra, di rompere alcuni materiali come liane e piante per rivelare entrate nascoste, di aprire porte o congegni bloccati da meccanismi particolari. Il combattimento si avvale dell'immarcescibile lock-on, utile tanto per colpire con precisione quanto per effettuare veloci schivate laterali con cui evitare gli attacchi nemici. Anche la componente stealth gioca ora un ruolo importante. Aree sorvegliate da nemici impongono di procedere silenziosamente in punta di piedi mediante una lieve pressione della leva analogica, mentre appoggiarsi alla parete permette di procedere cautamente su superfici dalla ridotta estensione e di dare un'occhiata all'area circostante proprio come un emulo di Solid Snake.

Per il resto il gioco si dipana in maniera solida, affidandosi a scelte talvolta sorprendenti, altre volte cariche di sfide soprattutto per l'utenza più giovane, probabilmente immune al senso di deja-vu che potrebbe impossessarsi dei giocatori avvezzi al genere. Graficamente Electronic Arts ha svolto effettivamente un buon lavoro, riportando sullo schermo tutta la meraviglia del film, in particolare per le suggestive ambientazioni popolate dalle creature più fantasiose, quasi sempre animate egregiamente così come lo stesso Harry. Unico appunto serio va al frame rate, già di per sé non elevato e che troppo frequentemente si concede ingiustificati cedimenti.

E allora, lo avrete capito, questa recensione non si concluderà con la tristemente comune, amara riflessione sulla poca dignità instillata nell'ennesima licenza che cerca di imporsi nel mercato dei videogiochi accompagnandosi a fanfare gloriose e spot pubblicitari. Perché **Harry Potter** è un platform godibile e avvincente, una degna interpretazione dell'originale custodito tra le pagine del libro.

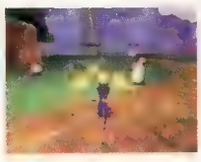
voto **7 su 10**

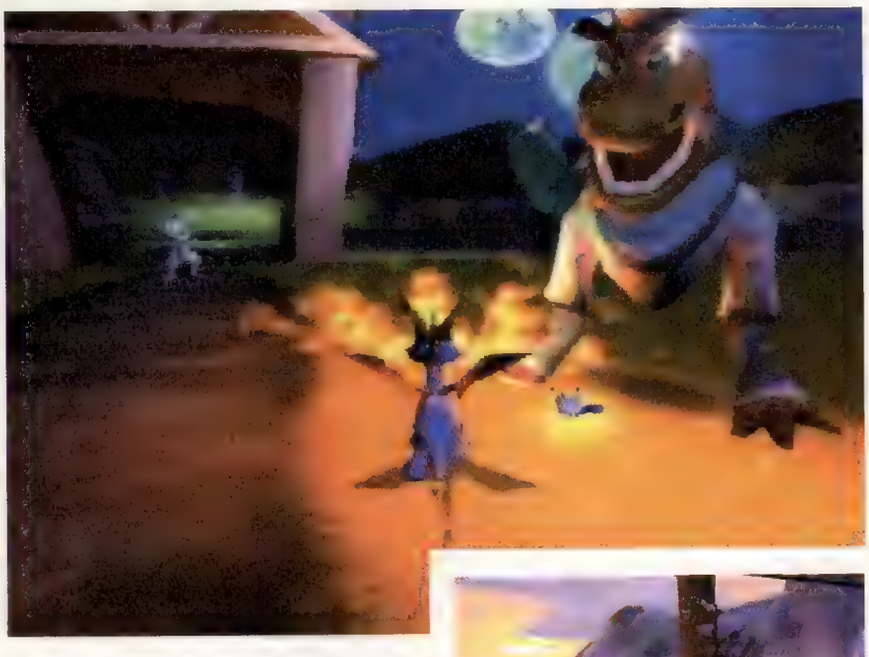


Il tasto ✕ è assimilabile a un generico tasto "azione": non è adibito a una funzione specifica ma si adatta a seconda dei casi.

Spyro: Enter the Dragonfly

La frittata è fatta: le feste sono passate ed un bel po' di gente si sarà vista recapitare da Babbo Natale l'ultimo episodio di **Spyro**...



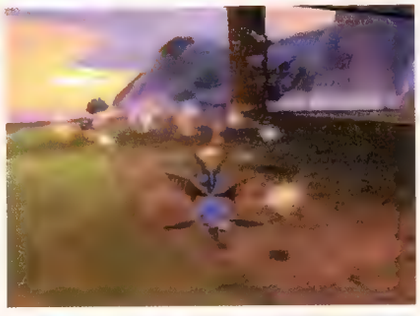


Insomniac ha abbandonato Spyro. Ed il povero cucciolo, troppo affezionato al padrone, si è lasciato morire. Appena si inserisce il DVD di **Spyro: Enter the Dragonfly**, il timore di trovarsi di fronte ad un titolo di serie C2 è grande. Sarà per la presentazione, terribilmente scialba e dai dialoghi bambinescamente deliranti, o sarà soprattutto per i caricamenti lunghissimi, ma qualcosa, nella mente del genuino Spyro-fan, non quadra. Il packaging, d'altra parte, sembra proprio quello di un gioco per PlayStation2. E allora perché la grafica è praticamente la stessa degli episodi precedenti? Sempre più dubbiosi, si impugna con maggior vigore il controller, sperando di scacciare via le prime titubanze affidandosi al consolidato gameplay della saga del draghetto viola.

Ancora una volta miriadi di gemme da raccogliere, vaste ambientazioni da esplorare e draghi surgelati da salvare. Niente da eccepire, questa è la linfa della serie, e gli appassionati, probabilmente, questo chiedevano da un nuovo episodio. Peccato che **Enter the Dragonfly** manchi completamente di stile. La ricerca delle gemme, elemento portante dell'avventura, prosegue sonnacchiosa durante tutto il corso del gioco, mentre nemici privi di carattere si fanno spennare e nuovi mondi sono sbloccati senza il minimo requisito di materia grigia. Ciononostante, un barlume di innovazione fa capolino in alcune pieghe dell'avventura. In questo episodio Spyro può acquisire nuovi poteri, nella forma del soffio a bolle, indispensabile per catturare tutte le libellule (il gioco di parole tra dragon e dragonfly è ovviamente perso nella versione italiana), di quello elettrico, di quello acquatico e del soffio di ghiaccio. Proseguendo nel gioco, si acquisisce anche la possibilità di deflettere con le ali gli attacchi nemici. La presenza di nuovi colpi che vanno ad accompagnare la tradizionale fiammata dalle fauci e l'incornata, però, non arricchisce minimamente la struttura di gioco, servendo solo da pretesto per sbloccare nuovi livelli. Nuovi livelli che, come tradizione della serie, sono letteralmente infarciti di minigiochi: dalle tradizionali sessioni di volo per arrivare a semplici giochi musicali, passando per la guida di carri armati, UFO e quant'altro possa ravvivare la spenta modalità principale. Superato lo shock causato da un comparto estetico tristemente ordinario, proprio quando sembra che possa esistere ancora un barlume di divertimento nell'ingorda raccolta di gemme, si rimane di stucco assistendo alle incertezze del motore grafico. Senza mezze misure, **Enter the Dragonfly** sembra al più un gioco PSone in alta risoluzione, abbellito unicamente da qualche sporadico effetto di contorno (erba alta che si piega al nostro passaggio, graziosi riflessi nel mondo ghiacciato). Già sembra incredibile il fatto che il tutto, così spoglio e privo di dettaglio, giri a soli 30 quadri al secondo, ma quando si assiste a vistosi rallentamenti (talvolta accompagnati da un traballante pop-up), la tentazione di utilizzare il DVD come frisbee cresce paurosamente. Ma le note dolenti non finiscono qui. Non solo il sistema di rilevamento delle collisioni si concede a volte una pausa sigaretta, ma gli stessi controlli di gioco presentano diverse incertezze, con il simpatico draghetto che non sempre risponde ai nostri comandi con la dovuta prontezza e precisione. Decisamente avvilente...

Povero Spyro. Sei così amabile che dispiace vederti ridotto così. Impossibile, però, consigliare questo titolo ai tuoi estimatori. Perché **Enter the Dragonfly** si rivela un gioco decisamente deludente, ancora più deludente se si figura tra gli ammiratori della serie. Ad una realizzazione grafica insipida (si salvano solo le animazioni del protagonista), si accompagna una disarmante disattenzione per le basilari norme del level design.
Per aggiungere disperazione alla tristezza, è inoltre impossibile soprassedere sui veri e propri bachi che affliggono il gioco: il nostro draghetto s'incanta infatti periodicamente (soprattutto durante i dialoghi), lasciando al giocatore l'unica alternativa di resettare la console e ripartire dall'ultimo salvataggio. Oppure, più probabilmente, di estrarre il DVD e cominciare seriamente la partita a frisbee di cui sopra...

voto **4 su 10**

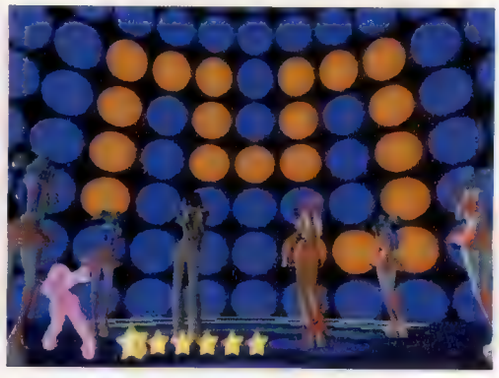


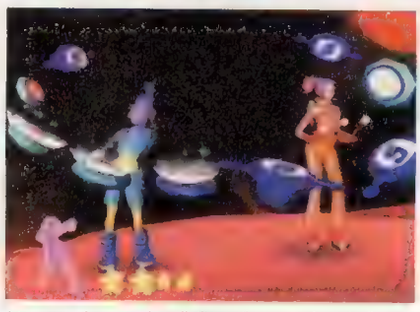
*Su PlayStation2 sono disponibili numerosi platform superiori sotto ogni aspetto al titolo Vivendi. Senza dover scomodare **Jack & Daxter** o **Ratchet and Clank**, bastano e avanzano i primi episodi a 32bit di **Spyro**: privi di rallentamenti e più longevi di questo **Enter the Dragonfly**, nonché esenti da bug.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **UGA** GENERE **MUSICALE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Space Channel 5 – Part 2

"Ognuno sta solo nel cuor del VG, trafitto da un raggio di noia: ed è subito Sega"
Quasimodo/Fulco





Le sezioni che prevedono l'utilizzo di strumenti musicali, come chitarra e batteria, non differiscono per struttura dal resto del gioco, ma offrono ugualmente una nuova sfida per il giocatore: le direzioni da premere, infatti, non vengono esplicitamente pronunciate dagli avversari, ma vanno interpretate prestando attenzione ai movimenti effettuati.

La schermata di selezione, oltre alla modalità descritte nella recensione, si completa con una sezione Personaggi, nella quale ricevere opportune informazioni sui protagonisti del gioco, e di una sezione Camerino, dove adornare Ulala con i vestiti e gli oggetti sbloccati durante l'avventura. Il gioco mantiene anche nella versione PAL l'ottimo doppiaggio in inglese, accompagnato in questo caso da sottotitoli in italiano. Sega ha inoltre inserito il selettore 50/60Hz.

Space Channel 5 è il modo che ha Dio per dirti che nell'universo c'è qualcuno che ti capisce. Tetsuya Mizuguchi non conosce i meccanismi intimi del mercato occidentale. La sua opera affonderà probabilmente in nostalgici big-box da hard discount, con contrassegni di prezzo ripetutamente cancellati con tratti di penna. Eppure il Videogioco ha un debito con lui. Benvenuti nel mondo dello stylish gaming…

Sigla di testa dell'Ulala's Swingin' Report Show. E **Space Channel 5 – Part 2** torna indietro fino al 1999, riproponendo su PS2 le stesse meccaniche già sperimentate nel prequel su Dreamcast. Una protagonista (la giovane reporter Ulala), un antagonista (l'ambizioso Purge alla conquista della galassia) e una missione: riportare la pace nell'universo a colpi di ritmo e di ballo, sconfiggendo i propri avversari ripetendo i loro identici movimenti. Microfono alla mano, Ulala conduce il suo delirante show con un occhio agli indici di ascolto (in oscillazione a seconda della performance) ed uno ai cuori a fondo schermo (punto di riferimento per valutare gli errori ancora concessi). Gli avversari che la fronteggiano ballano a ritmo di musica, improvvisando coreografie perfettamente associate a sequenze di tasti: 4 direzioni + 1 tasto per sparare ("shoot!") + 1 tasto per liberare gli ostaggi ("hey!"). Nessun indicatore su schermo (come in **Parappa the Rapper**, ad esempio), ma sequenze che vanno ricostruite prestando attenzione ai movimenti e alle parole pronunciate dagli avversari. E allora: "Up, Up, Down Right, Shoot, Shoot, Hey". E noi: "Up, Up, Down Right, Shoot, Shoot, Hey". E via così…

In **SC5P2** si balla. Ma molto più che in passato. I 6 lunghissimi livelli del gioco deridono il detentore del pad, promettendo di scatenare il calo di zuccheri anche nel giocatore più allenato. Le nuove modalità a disposizione, da parte loro, stringono i denti per aggiungere varietà ad un gioco che ha sempre sofferto di troppa basicità. La classica modalità Partita, in cui affrontare le missioni in sequenza (con possibilità di continuare tramite salvataggio), si affianca alla modalità Ballo di Ulala, nella quale affrontare 100 brevissimi livelli di difficoltà crescente. Entrambe si aprono ora al gioco in coppia, con il primo giocatore incaricato di premere le direzioni, il secondo di premere i tasti, ed entrambi evidentemente dediti a scambi di insulti nelle fasi più concitate. Perché si sa, non sempre si può essere stylish. La pura azione di gioco, dal canto suo, ruggisce e si arricchisce di nuovi elementi. Alcune sequenze non richiedono più il semplice tocco del tasto, ma costringono a mantenere la pressione per una determinata lunghezza di battute. Intere sezioni vedono il giocatore alle prese con strumenti musicali. Nel corso degli stage, inoltre, è possibile eseguire precise inframosse segrete (in memoria dei laser game, **Super Don Quixote** in primis), grazie alle quali sbloccare nuovi items. Ma **SC5P2** è, prima di ogni altra cosa, un esercizio di stile…

L'opera di Mizuguchi è un capolavoro di giustapposizioni. Ambientazioni futuristiche si contrappongono a pennellate di design anni '60. Raffinati scontri a fuoco si distendono su musiche con beat di energia in puro stile funky. Ulala è l'idolo. Coreografie assolutamente stylish accompagnano un'azione talvolta rarefatta (proprio perché buona parte del tempo è impegnato dalla narrazione degli eventi o dalla realizzazione di sequenze da parte degli avversari), ma che riesce ugualmente a comprimersi in passaggi ludicamente esplosivi. A fasi iniziali dalla semplicità disarmante, seguono veri colpi di sadismo dei game designer, sotto forma di una difficoltà progressiva, massiva, in grado di richiedere al giocatore una concentrazione fuori parametro. Il tempo della musica aumenta rapidamente, riservando ora lunghissime sequenze da memorizzare, ora stacchi di una sola battuta, a cui reagire in modalità rainmaniana, su ritmi sincopati, aggressivi e, soprattutto, imprevedibili. Il giocatore poco pratico di solfeggio, o che si trattenga dal battere il tempo con i piedi, viene sommerso dalle biscrome selvagge o dai beat in levare, mentre il gioco cerca di sorprenderlo in ogni modo, fino al limite di cambiare totalmente il tempo della musica. Il boss che esordisce con un tempo di valzer in 3/3, dopo ore di ritmo in 4/4, è il colpo di genio che disorienta e devasta. E intanto nella testa continua a rimpallare un tema musicale ossessivo. E non vuole andar via...

La verità è che **SC5P2** è il gioco da proiettare su grande schermo mentre l'impianto stereo spazza via i padiglioni auricolari con volumi oltre i 1000db. E mentre tutti gli invitati del tuo party ballano sopra i tavoli. Il suo limite principale non è l'evidente ripetitività di gioco, tantomeno un impianto grafico troppo povero e simile al primo episodio per reggere tanto stile. Il suo limite principale è l'infinito impegno psicologico necessario ad affrontare questo gioco. Come un film troppo impegnato, un disco molto complesso o un libro fortemente introspettivo, **SC5P2** richiede la potente partecipazione morale e fisica del giocatore, che deve voler entrare in quel *mood*, che deve avere l'entusiasmo iniziale di muoversi a ritmo con Ulala. In un panorama di videogiochi privi di identità, e per questo adatti a qualsiasi stato d'animo, l'opera di Mizuguchi, pur con evidenti limiti dal punto di vista puramente ludico e grafico, è un raggio di sole che illumina i tristi e accarezza con il suo genio il popolo degli stylish gamers…

voto **7 su 10**

di ivanfulco

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **BAM! ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **VIS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

The Powerpuff Girls: Relish Rampage

Cartone animato dal buon successo tra quelli proposti da Cartoon Network, **The Powerpuff Girls** si propone ora al popolo videogiocoso di giovanissimi su PlayStation2.

Grossi guai a Townsville. Quel cialtrone di Mojo Jojo non conosce cosa sia l'onestà. Per vincere le elezioni in corso ha messo a punto un piano diabolico. Ha infatti costruito la Radio Mojo, un sistema a base di onde elettromagnetiche in grado di manipolare la mente dell'uomo per ridurla a quella di scalmanati scimpanzé. Questo è l'unico modo che ha il malefico primate per "convincere" la popolazione a votare per lui alle urne. Ecco allora entrare in azione le tre Powerpuff Girls, che in difesa della democrazia e del rispetto delle regole cercheranno di sventare i piani di Mojo Jojo. Saranno piccole, super deformed e dai grandi occhioni, ma se si arrabbiano sono dolori.

Il giocatore manovra il trio dirigendo una delle ragazzine pestifere, con le altre che seguono a ruota. Premendo **L3** viene sostituita quella che passerà sotto il nostro comando diretto, anche se non vi è reale motivo per farlo dal momento che le loro qualità e capacità di attacco sono praticamente identiche, differenziandosi soltanto per una serie di mosse speciali. Il sistema di controllo è dei più basici. Stick analogico sinistro per orientare il gruppetto, **L1** per volare più in alto, **L2** per calare di quota. **R1** è adibito invece a una doppia funzione. Se premuto in prossimità di un oggetto trasportabile, permette di trasportarlo in giro per la città. Quando la pressione avviene in prossimità di un nemico (solitamente rappresentato da una persona con quattro banane che volteggiano intorno al capo), questo viene automaticamente agganciato, limitando i movimenti a uno strafe circolare attorno al bersaglio. È a questo punto che emerge una caratteristica che manda al tappeto la gestione dei combattimenti. Il lock-on rende praticamente invincibili. Se non si interrompe il movimento rotatorio attorno all'avversario, quest'ultimo è quasi sempre incapace di colpirci con le banane che spedisce al nostro indirizzo. In questo modo non vi è nessuna necessità per cui il giocatore debba arrischiarsi in pericolosi scontri ravvicinati quando, tenendosi a debita distanza, può vincere sempre e comunque con i raggi laser sparati dagli occhi. Solo il cronometro che incombe in alcune missioni può portare al game over. E ancora, quando più di un nemico si trova nelle vicinanze, puntare con precisione diventa dannatamente arduo per l'impossibilità di spostare la mira tra un avversario e l'altro.

Questo è l'unico vero difetto di **Relish Rampage**, anche perché, a voler essere sinceri, non c'è nient'altro da criticare. Perché **Relish Rampage** non ha un game design alle spalle. Manco l'ombra. Tutto quello che al giocatore è richiesto di fare è di svolazzare all'infinito per la città di Townsville alla ricerca di bambini scomparsi, oppure di consegnare le schede elettorali ai pubblici chioschi, o ancora di far fuori lo scagnozzo annidatosi da qualche parte. È sul binomio essenziale "recupera-distruggi" che si fonda l'intera escursione delle Powerpuff Girls tra gli spazi virtuali di PlayStation2, in un modo talmente arcaico che, volessimo ricorrere a una metafora geologica, riporta alla mente meccaniche di gioco degne del mesozoico. L'assoluta povertà concettuale è assolutamente insostenibile. Già dopo pochi minuti di gioco andare a zonzo per la città (un semplicissimo mini-labirinto fatto di incroci e vicoli ciechi) porta l'utente a farsi domande filosofiche, come chiedersi perché stia perdendo tempo armeggiando con questa spazzatura quando potrebbe dedicarsi a qualcos'altro. La grafica è tutta in toon-shading. Per quanto il look complessivo appaia più stilizzato del solito, l'aggiornamento dello schermo scivola via morbidamente senza manifestare il benché minimo rallentamento, accada quel che accada. È pur vero che il mondo chiamato a gestire dal motore grafico non presenta alcun aspetto degno di un 128bit, e che potrebbe essere sopportato senza alcuna fatica anche da hardware nettamente meno potenti di PS2. La regia procede senza intoppi negli spazi aperti, per poi impazzire negli spazi angusti come vicoli e corridoi. Ciliegina sulla torta, la versione per il mercato europeo include 4 lingue, tra le quali non figura nemmeno l'italiano, allontanando da sé gli unici potenziali acquirenti: gli under-4.

In breve, ci rivolgiamo a tutti i genitori che, ancora dubbiosi, non abbiano ancora deciso quale videogioco regalare ai propri pargoli. Regalare ai vostri figli **Relish Rampage** equivale a fargli trovare un sacco di carbone sotto l'albero.

voto **3 su 10**

Una freccia nella parte centrale alta dello schermo funge da bussola per non perdersi nei meandri di Townsville.

di giuseppe **de riso**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **HOODOO STUDIO** GENERE **MANAGERIALE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Football Manager Campionato 2003

Il nuovo corso di aggiornamento calcistico di Codemasters su PS2...

di paolocardillo

Al momento in cui scriviamo la Lazio è la sorpresa del campionato di Serie A, ma quando voi leggerete questa recensione potrebbe essere successo di tutto: Maradona nuovo presidente della Lega, prende piede il pallone cubico, Davids viene squalificato per aver inforcato uno schermo HUD al posto degli occhiali e via così. Tutta questa avveniristica premessa per farvi capire su che cosa si basa il nuovo capitolo della saga calcistica manageriale di Codemasters: sull'aggiornamento. Nella fattispecie di quanto è successo negli ultimi mesi nei principali campionati europei. Il resto è l'identico impianto di gioco precedentemente testato su **Super Console** sia nell'incarnazione PSone, sia in quella PS2. In entrambi i casi sono stati sfoderati degli altisonanti "9 su 10", assegnati in genere ai giochi di cui racconteremo ai nipotini, che nel frattempo si staranno trastullando con una console in grado di modellare la materia a piacimento. In realtà esiste una differenza non da poco tra le due versioni, che pende a favore della versione PSone: si tratta degli highlights. Nella versione a 16bit, infatti, gli sviluppatori di Hoodoo Studio si erano esaltati nel ricreare azioni mirabolanti nella rassegna dei momenti salienti nel dopopartita, di quelle che non si vedono nei normali giochi di calcio "d'azione". Ogni minima movenza e atteggiamento dei calciatori (anche nei "siparietti" concitati durante le interruzioni di gioco) era stata riprodotta con adorabile senso della spettacolo. E commentata con una telecronaca settata agli stessi livelli di varietà e "autocitazionismo" (di Sandro Piccinini), visto l'inedito sviluppo delle azioni a cui era applicata. Anche se spesso ciò che si vedeva riprodotto al "moviolone" non corrispondeva ai fraseggi visionati durante la schematica (ma pur sempre comprensibile) "diretta", **Super Console** ci aveva visto la chiave per avvicinare il pubblico di massa alla casta elitaria dei cultori del sofisticato calcio manageriale. C'era tutta la complessità di gestione di un'industria/mercato/società sportiva e allo stesso tempo lo spettacolo della rassegna delle azioni salienti proprio come la domenica sera alla TV. La sezione propriamente manageriale era poi impreziosita da una scorrevolezza di fondo che raggiungeva il top nella parte dedicata al calciomercato. Inserendo pochi parametri (ruolo, lato del campo, età, tetto di spesa, abilità particolari ecc.), il tipo di calciatore desiderato in quel momento veniva immediatamente intercettato in pochi secondi, senza effettuare le affannose ricerche tipiche di altri titoli pedatori gestionali. In più, non era necessario effettuare tutte le scelte direttamente, ma si potevano anche delegare i vari compiti ai propri sottoposti (talent-scout, direttori amministrativi, preparatori atletici, e via così). Se le cose andavano male, bastava licenziarli. Nel porting su PS2, uscito solo poco più di sei mesi fa, qualcosa è cambiato: l'impalcatura manageriale è rimasta la stessa, ma è cambiato clamorosamente l'aspetto "massmediatico". La diretta beneficia di un più realistico 3D (con delle nuove movenze) ed è molto meno "iconografica" della versione PSone. A rimetterci sono stati gli highlights. Questi, infatti, ripropongono esattamente le manovre del match appena concluso, ma si tratta di giocate che nulla hanno a che vedere con le articolate coreografie allestite nella versione PSone. Insomma, Codemasters su PS2 non è riuscita a (o non ha voluto) intersecare i due aspetti del circo calcistico senza che questo si trasformasse in un deleterio frontale. Ha fatto in poche parole la scelta più comoda. La vera evoluzione nell'ambito di questa saga consisterebbe nel creare una partita che comprendesse entrambi gli aspetti, interattivo e precalcolato: ovvero tante piccole combinazioni di iniziative preconfezionate super-spettacolari. Sarebbe una gran cosa. Ma allora perché abbiamo gratificato di un "9" anche la versione PS2? Semplicemente perché grazie al livello di semplicità di gestione (l'interfaccia è stata creata apposta per sfruttare il DualShock) di un network di iniziative che vanno dal finanziario al commerciale, dal tattico al propriamente pedatorio, non c'è veramente nulla di simile non solo su PS2, ma anche in ambito PC. La snella struttura di questo gioco manageriale è semplicemente insuperabile. Per il resto, come anticipato in principio di recensione, questo **Football Manager Campionato 2003** è un mero aggiornamento (a livello di roster dei giocatori e calendari) della versione precedente, per questo gli affibbiamo come di consueto un voto che è una specie di media tra il valore intrinseco del gioco (9, appunto) e la sua sufficiente appetibilità nel caso possedeste il capitolo precedente (6 politico).

voto **7 su 10**

Purtroppo, abbandonata la variegata "finzione" degli highlights della versione PS2, la telecronaca di Sandro Piccinini si è fatta più piatta e monotona.

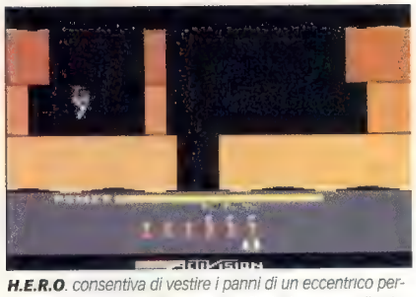
Sul nostro personalissimo cartellino registriamo 6 campionati (Italia, Inghilterra, Germania, Spagna, Francia e Scozia) 28 nazionalità, 722 squadre, per un totale di 17.000 calciatori coi nomi reali.

Activision Anthology

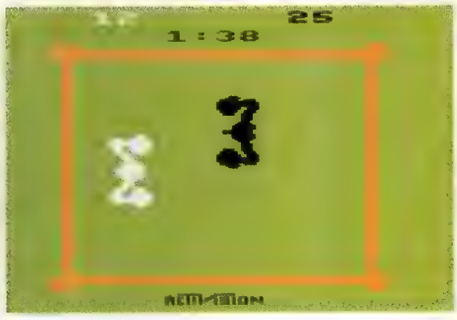
Tra gli eventi più singolari che possono capitare a un possessore di PS2 c'è utilizzare la propria console per far girare i giochi della prima console di successo della storia: l'Atari 2600. Ma nel 2003 questo ha ancora un senso?

*Il mitico **Decathlon** è stato fra i più grandi giochi di tutti i tempi, vero e proprio capostipite di una schiera di giochi "olimpici". La gara finale dei 10.000 metri era in grado di sfiancare anche i giocatori più allenati.*

***Pitfall**, del geniale David Crane, è fra i più celebri giochi di tutti i tempi. Le mirabolanti avventure dell'archeologo Harry Pitfall hanno appassionato generazioni di gamers, guadagnando una popolarità inferiore solo al mitico **Pac Man**.*



***H.E.R.O**. consentiva di vestire i panni di un eccentrico personaggio dotato di elicottero da spalla (!), incaricato di salvare dei malcapitati da una profonda e raccapricciante miniera infestata da esseri malvagi. L'utilizzo della luce fu in questo caso rivoluzionario.*



Sono ormai trascorsi più di vent'anni dalla nascita del primo vero fenomeno videoludico di massa, il glorioso Atari VCS 2600. La prima console casalinga dell'Atari, che risale all'ormai remoto 1977, rappresentò il primo tentativo commercialmente "concreto" di entertainment elettronico casalingo. Il successo del VCS fu certamente determinato dalle notevoli (per l'epoca) capacità hardware, ma soprattutto dalla straordinaria qualità e varietà dei giochi disponibili. Per molto tempo fu la stessa casa di Nolan Bushnell il principale produttore di titoli (nonché punto di riferimento assoluto per la nascente macchina da gioco), finché, nel 1980, una parte degli sviluppatori Atari decise di mettersi in proprio e di produrre videogiochi per il VCS. Il nome di questa compagnia, Activision, è stato per molto tempo sinonimo di qualità assoluta per gli utenti VCS, contribuendo in modo determinante al successo della gloriosa console. Activision realizzò una serie incredibile di successi, riuscendo a superare indenne il "grande crash" del 1984 e a sviluppare anche per i sistemi di nuova generazione.

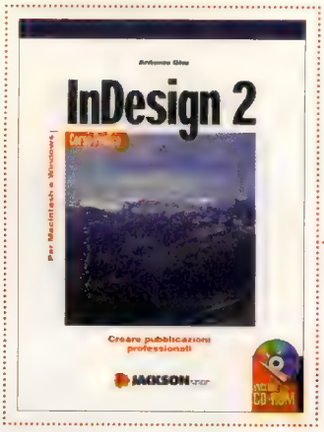
Activision Anthology è una raccolta dei più grandi successi per Atari 2600 della casa statunitense, che celebra così la prima parte della propria storia. L'antologia si compone di 48 giochi, emulati in maniera tanto perfetta da suscitare profonda nostalgia fra i reduci della "'80s generation". La collezione include alcuni fra i maggiori successi dell'era "pre-crash", fra cui gli eterni **Pitfall** (**I** e **II**), **H.E.R.O.**, **Chopper Command**, **Decathlon**, **River Raid** e gli inediti **Kabobber** e **Twocker**. Per molti utenti PS2 si tratta di un'occasione unica per riassaporare alcuni dei classici di un'era ormai irripetibile, in cui la giocabilità era il principale elemento qualitativo di un videogioco e fattori come grafica e sonoro erano così rudimentali (ma efficaci) da lasciare grande spazio alla fantasia. Ma **AA** non è solo una fedele riproposizione di grandi successi del passato. Gli sviluppatori della Contraband Entertainment hanno infatti inserito nel proprio prodotto una serie di extra e di "easter eggs" adatti a catturare l'attenzione anche degli utenti più esigenti. Per ogni gioco è possibile sbloccare fino a cinque extra, consistenti spesso in aggiunte tutt'altro che inutili e "ridondanti". I nostalgici degli anni Ottanta (come chi scrive) troveranno inoltre molto piacevole la possibilità di inserire un sottofondo musicale ai giochi della compilation, sfruttando alcuni grandi successi musicali di quel periodo. Sulla scia di **GTA Vice City**, è infatti disponibile una radio virtuale che trasmette alcuni dei classici degli Eighties, fra cui brani di A-Ha, Talk Talk, Soft Cell e molti altri. Perfettamente in tema con l'operazione revival anche l'interfaccia di selezione dei giochi, basata su una ricostruzione della tipica stanzetta anni '70-'80, con immancabile Atari 2600 collegato a un vetusto televisore. Per ogni gioco sono inoltre disponibili scansioni di qualità della confezione originale e dei manuali, mentre alcuni titoli vantano addirittura filmati relativi a pubblicità televisive dell'epoca, spesso decisamente "trash", ma in grado di rappresentare comunque una splendida testimonianza storica del periodo. Trattandosi di giochi pubblicati ormai più di vent'anni fa (equivalenti a due secoli dell'era videoludica), la maggior parte dei titoli inclusi in **AA** si rivela abbastanza semplice. La struttura dei giochi è piuttosto schematica, così come approssimativa si rivela la componente grafica e sonora. Nonostante questo (e gli incredibili limiti dell'hardware di quei tempi), la maggior parte dei 48 giochi dimostra di non aver perso il suo valore ludico, riuscendo ancora oggi a scatenare nel giocatore sane dosi di istantaneo divertimento. Ma **AA**, come ovvio, va analizzato con occhio critico: non aspettatevi giochi paragonabili esteticamente e strutturalmente ai titoli attuali o a quelli dello scorso decennio. Nonostante dal punto di vista strettamente grafico sia da notare la (relativa) ricercatezza di titoli come **Pitfall II** o **Robot Tank**, celebri per aver spinto ai limiti l'hardware del VCS, persino i titoli NES o Gameboy Color vantano un aspetto estetico anni luce più avanzato di quelli contenuti nella raccolta. Ma anche se con le dovute limitazioni, molti dei giochi presenti in **AA** si rivelano ancora attuali dal punto di vista dell'intrattenimento puro, oltre che insuperati dal punto di vista dell'innovazione e dell'immediatezza. Capolavori come **Pitfall**, che rivelò al mondo il genio di David Crane, sono giocabilissimi e coinvolgenti ancora oggi, e rappresentano una valida sfida per i riflessi di chiunque, soprattutto di quei giocatori moderni potenzialmente impigriti dall'abuso di videogiochi troppo articolati. Alcuni titoli, di converso, non riescono ad adattarsi perfettamente ai moderni controller. È il caso, ad esempio, dello sfiancante **Decathlon** (vera e propria palestra per falangi non allenate), che costringe a massacranti "smanettamenti" della levetta analogica del DualShock 2, mettendone a dura prova la resistenza. Da segnalare inoltre la discutibile disposizione di alcuni tasti di gioco, disattenzione per fortuna relegata a pochissimi titoli.

In conclusione: il consiglio non può essere che quello di valutare con attenzione l'acquisto di **AA**. Anche se i numerosi extra si rivelano piacevoli e interessanti, il "core" del prodotto della casa statunitense è costituito infatti da titoli certamente importanti storicamente, ma dotati di una struttura spesso assolutamente basica e da un reparto sensoriale evidentemente scarno. La quasi totalità dei titoli inclusi nella raccolta, d'altra parte, è facilmente reperibile su Internet (tralasciando le ovvie implicazioni legali e morali) e giocabile con un qualsiasi emulatore di Atari 2600. In tal senso l'attrattiva principale del prodotto Contraband Entertainment resta la fruizione dei classici Activision sul TV di casa, allo scopo di rinverdire il bel tempo che fu. Proprio per questo **AA** è da consigliare ai nostalgici privi della pazienza di ricercare sulla Rete i giochi della raccolta, piuttosto che ad un'utenza più giovane, presumibilmente meno orientata a queste operazioni di recupero dei ricordi.

voto **6 su 10**

di adrianovecone

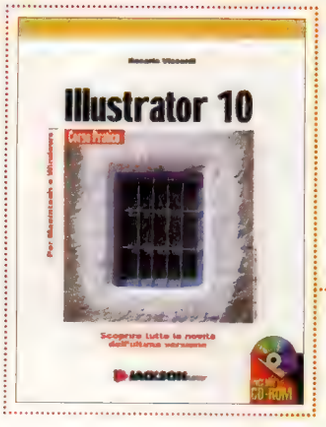
ULTIMISSIME da **Jackson**



www.jacksonlibri.it

Usare
ORCAD PER WINDOWS
Paolo Guidi
Cod. 2753 - pag. 160
€ 18,00 - Con CD-ROM

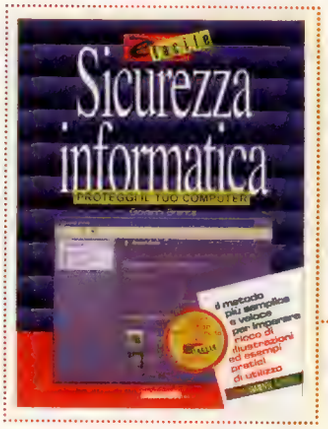
Grafica in Pratica
MAYA
GUIDA COMPLETA
Marco Savini
Cod. 2749 - Pag. 256
€ 30,50 - Con CD-ROM
A colori



Corso Pratico
PHOTOSHOP 7
Giovanni Branca,
Delia Cazzulani
Cod. 2790 - pag. 320
€ 36,00

Corso Pratico
ILLUSTRATOR 10
Rosario Viscardi
Cod. 2723 - Pag. 320
€ 36,00 Con CD-ROM

Corso Pratico
GOLIVE 6
Rosario Viscardi
Cod. 2754 - Pag. 320 -
€ 36,00 - Con CD-ROM



È Facile
FLASH MX
Giorgio Sitta
Cod. 2793 - pag. 192
€ 20,00 - A colori

È Facile
SICUREZZA INFORMATICA
Giovanni Branca
Cod. 2799 - pag. 256
€ 20,00 - A colori

Usare
OPENOFFICE
Cristina Parente, Enrico Paita
Cod. 2796 - pag. 320
€ 20,00 - Con CD-ROM

Usare
AL MEGLIO OFFICE XP
Roberto Capitanio
Cod. 2734 - Pag. 384
€ 20,00

Corso Completo
WINDOWS XP
Paul Whitehead, Ruth Maran
Cod. 2783 - pag. 656
€ 46,00

Usare
FLASH MX
Giovanni Trambusti,
Massimiliano Scafoglieri
Cod. 2794 - pag. 256
€ 20,00

È Facile
PHOTOSHOP 7
Vincenzo Carollo
Cod. 2789 - pag. 256
€ 20,00 - A colori

Corso Pratico
INDESIGN 2
Antonio Ghu
Cod. 2775 - Pag. 320
€ 36,00 - Con CD-ROM

Corso Pratico
AUTOCAD 2002
Roberto Franchini
Cod. 2800 - pag. 352
€ 36,00 - Con CD-ROM

Usare
PHOTOSHOP 7
Giovanni Trambusti
Cod. 2795 - pag. 320
€ 20,00

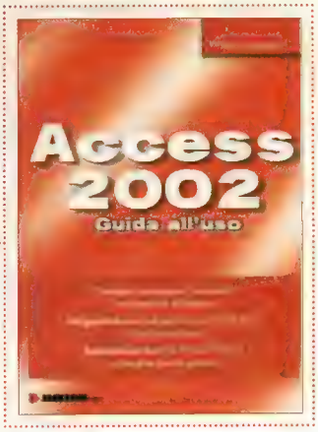
Usare
SICUREZZA INFORMATICA AZIENDALE
Vittorio Trinetta
Cod. 2792 - pag. 320
€ 20,00

È Facile
I MASTERIZZATORI
Claudio Romeo
Cod. 2602 - pag. 256
€ 20,00 - A colori

DVD
DIFESA PERSONALE
Cod. 2731 - Pag. 8 - € 29,50
Con DVD - A colori

JACKSON LIBRI®

ULTIMISSIME da Jackson



www.jacksonlibri.it

Corso Completo
VISUAL BASIC.NET
Richard Bowman
Cod. 2782 - pag. 336
€ 36,00 - Con CD-ROM

Manuale
ACCESS 2002
GUIDA ALL'USO
Virginia Andersen
Cod. 2765 - Pag. 576
€ 39,00

Manuale
MUSICA DIGITALE
Dave Johnson, Rick Broida
Cod. 2746 - pag. 336
€ 30,50

Manuale
ARCHITETTURA EBUSINESS CON .NET
G.A. Sullivan
Cod. 2767 - pag. 512
€ 49,00

Manuale
OFFICE XP
Laurie Ann Ulrich
Cod. 2764 - pag. 608
€ 39,00

Practical
PROGRAMMARE ACCESS
Bob Villareal
Cod. 2761 - pag. 528
€ 41,00

Grafica in Pratica
CREARE VIDEOGIOCHI CON 3DS MAX E DIRECTOR
Mario Taddei, Edoardo Zanon
Cod. 2728 - Pag. 400
€ 36,00 - Con CD-ROM
Inserto a colori

Manuale
UPGRADE PC
Mark Soper, Patrick Norton
Cod. 2770 - Pag. 640
€ 46,00

Manuale
COMPUTER GUIDA DI SOPRAVVIVENZA
Lorna Gentry
Cod. 2772 - pag. 288
€ 25,50

Manuale
WIRELESS
GUIDA COMPLETA
PER NON ESPERTI
Joyce Schwarz
Cod. 2771 - Pag. 352
€ 30,50

Practical
ORACLE 9i
Dan Hotka
Cod. 2763 - pag. 512
€ 49,00

Manuale
I SEGRETI DI WINDOWS XP
Curt Simmons
Cod. 2804 - pag. 704
€ 51,00

Manuale
GLI HEDGE FUND PARLANO ITALIANO
A. Manuli, E. Manuli,
Nunzia Melaccio
Cod. 2798 - pag. 162
€ 18,00

Grafica in Pratica
INVENTOR R6
GUIDA PRATICA
Edoardo Pruneri
Cod. 2797 - Pag. 352
€ 30,50 - Con CD-ROM

Punto.Web
JAVASCRIPT
PER ESEMPI
Dario Mannu
Cod. 2768 - pag. 352
€ 24,00 - Con CD-ROM

Grafica in Pratica
PHOTOSHOP 7
EFFETTI SPECIALI
Scott Kelby
Cod. 2803 - pag. 288
€ 41,00 - A colori

JACKSON LIBRI®

Chronicles

Video Games Saga

Shinobi: L'arte segreta del gattopardo

Siamo nel 1987: il trio Morandi/Tozzi/Ruggeri trionfa al Festival di Sanremo, il Napoli di Maradona si aggiudica il suo primo scudetto e i videogiocatori di tutto il mondo si uniscono nell'atto di inserire monete nei coin-op di **Shinobi**. Una grafica stilosa, una giocabilità inattaccabile e musiche da imprinting decretarono l'istantaneo successo dell'avventura di Joe Musashi, nonché una prolifica serie di seguiti in un quasi sempre bilanciato amalgama di rinnovamento e coerenza con l'originale. Queste le tappe fondamentali della saga...

a cura di gianlucabelvisi

Il ninja e la spia

Per comprendere **Shinobi** è necessario conoscere **Rolling Thunder**. Uscito nel 1986 sotto etichetta Irem, **RT** proponeva un gameplay cammina&spara su scrolling prevalentemente orizzontale, con il giocatore libero di scegliere su quale dei due piani di gioco far avanzare il personaggio, il tutto calato in una cornice dai forti richiami ai mondi di Ian Fleming. Lungi dalla definizione di "clone", **Shinobi** usò piuttosto **RT** come un template sopra il quale costruire la propria idea di gioco. L'eliminazione della barra di energia causò la diminuzione dei nemici su schermo ed il rallentamento dei loro proiettili, la possibilità di sparare durante il salto aumentò la componente platform, mentre l'inserimento della variante ninja della smart bomb servì, oltre che a dare un tono cool all'opera, a trarre d'impaccio il giocatore dalle situazioni più concitate. Da segnalare inoltre che Musashi non moriva ad ogni arbitrario contatto con gli sprite nemici, ma solo se questi eseguivano un attacco. Una novità (in **RT** si perdeva metà energia) da sfruttare anche a fini strategici: piombare dal piano superiore sulla testa di un avversario dava la possibilità al giocatore di sbilanciarlo per quei decimi di secondo necessari a passare il suo collo a fil di lama. Curioso inoltre l'atteggiamento di alcuni esponenti del Sindacato del Crimine (sic) Zeed, ben rintanati a sparare da dietro una cassa fino al momento in cui, per ricaricare la propria arma, si alzavano in piedi, esponendosi quindi al pubblico massacro. Una scelta forse demenziale, ma che donava alla giocabilità di **Shinobi** una piccola componente strategica, con il giocatore concentrato ad attendere il momento migliore per colpire.

In accordo con il credo della Sega pre-**Sonic** ("andate e convertite"), praticamente tutti i sistemi casalinghi dell'epoca poterono beneficiare del loro **Shinobi**. Tra questi, meritano la segnalazione la conversione ufficiale su Master System, quella per Commodore 64 e, migliore di tutte, la versione su PC-Engine.

Scheda Artistica
Titolo: **Shinobi**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action/Platform 2D**
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1987**

È tempo di sequel

Parallelamente alla progettazione di Megadrive, Sega incaricò i propri team di sviluppo di convertire sul nuovo sistema i maggiori hit da sala giochi della scuderia, con l'evidente intenzione di dotare fin da subito la console di un parco giochi di comprovato valore, come **Space Harrier** 2 e **Thunderblade**. Buona eccezione fu proprio **Shinobi**, la cui transumanza su Megadrive si concretizzò in un gioco completamente nuovo. Un seguito quindi, o comunque un'interpretazione della formula originale, adattata su un sistema casalingo con le potenzialità del caso. Era nato **The Revenge of Shinobi**. L'introduzione del doppio salto, unitamente a livelli più complessi e provvisti di oggetti di scena, come spunzoni in movimento e pedane sulle quali transitare per aprire porte, conferirono al gioco un'importante deriva platform. Ma la calibrata fusione tra action e platform 2D, propria dell'originale coin-op, non andò del tutto perduta. Dotare il personaggio di una barra di energia permise infatti di aumentare la velocità dei proiettili e di rendere più letali i pattern di movimento degli avversari. Inoltre le munizioni, adesso in numero finito, non permettevano più grandi sprechi. Il risultato finale vedeva il giocatore, novello Remo Williams, intento in una vera e propria danza fatta di sequenze di input come il chinarsi per scansare uno shuriken in arrivo, quindi salto, doppio salto, scarica di colpi in aria, rottura cassa, recupero bonus (tra i quali segnaliamo la possibilità di intercettare i proiettili), salto, doppio salto e così via. Una grafica coloratissima (novità per l'epoca) e ricca di dettagli, insieme alle ottime musiche di Yuzo Koshiro (cfr. lo speciale **Rumori di Fondo**, su **SC**89), dettero a **RoS** il lasciapassare definitivo per l'olimpo dei capolavori sul 16 bit Sega.

Se in **RoS** siamo testimoni di un leggero viraggio sul versante platform, in **Cyber Shinobi**, seguito/spin-off uscito tardivo su Master System, assistiamo alla "degenerazione" verso il beat'em up a scorrimento. Nonostante alcuni passaggi graficamente ispirati, **Cyber Shinobi** era veramente troppo differente dal resto della serie, e tutti noi dobbiamo avere il coraggio di dimenticarlo.

Scheda Artistica
Titolo: **The Revenge of Shinobi**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action/Platform 2D**
Formato: **Megadrive**
Anno di produzione: **1989**

Scheda Artistica
Titolo: **Cyber Shinobi**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action/Platform 2D**
Formato: **Sega Master System**
Anno di produzione: **1990**

Il migliore amico del ninja

1989. A due anni di distanza dal primo episodio ed in pieno boom di videogiochi sui ninja, era chiaro che anche il mercato arcade aveva bisogno di un sequel. Per **Shadow Dancer** la decisione fu quella di conservare in gran parte intatto il vecchio stile di gioco di **Shinobi**, vista la sostanziale identità del target. Ed allora i nemici, pur diversi nella caratterizzazione grafica, mantenevano le caratteristiche offensive dei precedenti colleghi sindacalisti del crimine (si veda ad esempio l'avversario munito di scudo). Frequenti inoltre le citazioni, come il boss del primo stage all'interno dell'aereo, simile per stile e modo di essere affrontato al primo mitico boss in **Shinobi**, oppure l'esatta riproposizione del bonus stage, con l'unica variante della prospettiva. Ma **Shadow Dancer** non era solo il remake di meccaniche ludiche già rodate. L'elemento di novità fu infatti garantito affiancando al prode ninja un simpatico cane di nome Yamamoto. Questi, dietro comando del giocatore, poteva scagliarsi contro gli avversari con la funzione di distrarli, dando al padrone l'occasione per colpirli. Il timing era molto importante: se Yamamoto rimaneva per troppo tempo a contatto con un nemico poteva rimanere ferito, ed a quel punto, letteralmente, si sgonfiava, perdendo ogni carica combattiva. Il disinnesco di uno degli ordigni sparsi per lo stage causava il ritorno del cane a dimensioni consone (nessun buco di sceneggiatura: evidentemente nelle bombe era presente anche una qualche forma di gas compresso). È importante sottolineare come i nemici avessero perso il vizio di esporsi nell'atto di caricare la propria arma. Questo perché la componente strategica per la loro eliminazione si fondava adesso sul ponderato uso dell'amico a quattro zampe.

Sega convertì **Shadow Dancer** su Master System senza troppa convinzione e cedette a U.S. Gold i diritti per le versioni sugli home computer. Per quanto riguarda il Megadrive, come già accaduto con The **Revenge of Shinobi**, il risultato finale fu un titolo totalmente nuovo, con il nostro eroe cinomunito a destreggiarsi in una New York apocalittica nel tipico gameplay del corrispettivo arcade.

Scheda Artistica
Titolo: **Shadow Dancer**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action/Platform 2D**
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1989**

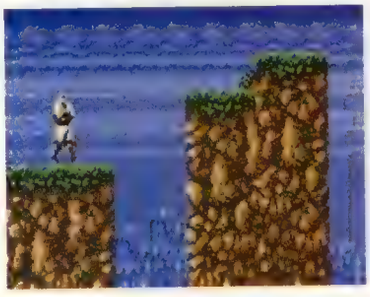
Scheda Artistica
Titolo: **The G.G. Shinobi/The G.G. Shinobi part 2**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action/Platform 2D**
Formato: **Game Gear**
Anno di produzione: **1991/2**

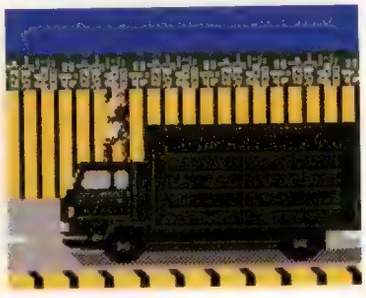
Scheda Artistica
Titolo: **Shinobi: Return of the Ninja Master**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action/Platform 2D**
Formato: **Megadrive**
Anno di produzione: **1993**

Scheda Artistica
Titolo: **Shin Shinobi Den/Shinobi Legions**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Vic-Tokai**
Genere: **Action/Platform 2D**
Formato: **Saturn**
Anno di produzione: **1995**

Mutazioni tascabili

Nuova console (il portatile Game Gear), nuova mutazione. Shinobi si siede sul lettino dello psicanalista e si rimette in discussione. Come adattare la giocabilità tipica della serie su un handheld? La risposta, amici miei, soffia nel vento: livelli labirintici irti di puzzle e da esplorare a piacimento. Il completamento di ogni stage consentiva di sbloccare un ninja, ed ognuno dei nuovi playing character possedeva caratteristiche che lo rendevano unico, come una maggior potenza di salto o attacchi speciali. Il giocatore era quindi invogliato a ripercorrere zone già battute per ottenere bonus prima non recuperabili, tipo quel cuoricino dannatamente troppo in alto per il ninja rosso, scarso in elevazione. Se i primi quattro livelli di **The G.G. Shinobi** filavano via lisci come una sorsata d'acqua, il quinto ed ultimo stage caricava il termine "difficile" di nuovi tremendi significati, grazie a decine di puzzle ed alla riproposizione in chiave sadica di tutti i boss precedentemente sconfitti. Un piccolo grande capolavoro al quale, a distanza di un anno, Sega volle dare un seguito, intitolato con grande onestà intellettuale **The G.G. Shinobi part 2**, a sottolineare come la struttura fosse completamente mutuata dal lavoro precedente. Un altro must per il portatile Sega.





Superare i limiti

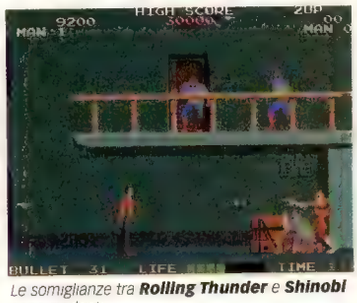
Uscito nel settembre del 1993 su un Megadrive ormai maturo, **Shinobi: Return of the Ninja Master** seguì la linea evolutiva di **The Revenge of Shinobi**, proponendosi come il miglior action game della console. Cinque livelli di parallasse donavano ai paesaggi una bella sensazione di profondità, mentre tutta una serie di trovate grafiche, come le foglie mosse dal vento o il progressivo adattamento all'oscurità riscontrabile una volta entrati in una caverna, facevano di **RotNM** un tripudio per gli occhi. Sul fronte giocabilità, il ninja poteva usufruire di tutte le mosse eseguibili nel prequel più una serie di new entry, tra cui la corsa, la possibilità di compiere balzi da parete a parete e l'abilità di aggrapparsi alle corde. Una barra di energia fin troppo capiente e cuoricini sparsi nei livelli in grandi quantità facevano di **RotNM** un titolo facile da completare. I nemici si rivelavano inoltre leggermente statici, soprattutto se paragonati ai saltimbanchi presenti in **RoS**. Ma l'equilibrio di gioco poteva essere migliorato armeggiando con il livello di difficoltà. Un titolo forse più da vedere che da giocare, ma caratterizzato da una varietà di situazioni e da un gameplay (comunque figlio di un classico come **RoS**), che rendevano **Return of the Ninja Master** un vero e proprio must have.

32 bit e non dimostrarli

Si può dare di più senza essere eroi, cantavano all'unisono Morandi, Tozzi e Ruggeri nel lontano '87. Un precetto temporaneamente dimenticato da Sega con **Shin Shinobi Den**, unica opera shinobiana pubblicata su Saturn. Il progresso tecnologico si concentrò quasi unicamente sull'inserire dei proto-FMV tra un livello e l'altro. Filmati la cui qualità superava, in negativo, l'oscena sequenza introduttiva del primo **Resident Evil**, con attori che avrebbero sfigurato in una recita scolastica e un comodo abbigliamento sportivo ben visibile sotto il vestito del ninja protagonista. Un lavoro degno di Ed Wood. La grafica in-game puntava fondamentalmente sul fotorealismo, con risultati incostanti che vedevano da un lato ottimi effetti di trasparenza e dall'altro intere sezioni più riconducibili ad una console a 16bit. Programmato dall'esterna Vic-Tokai (e questo la diceva lunga sulla considerazione che all'epoca Sega nutriva per la saga), **SSD** rappresentò, per la prima volta nel curriculum del ninja, il passaggio ad un nuovo hardware senza una revisione del gameplay. Una grave colpa per l'ultima avventura del ninja, non completamente da ignorare, ma comunque uno dei troppi errori di valutazione commessi dalla casa di Sonic in quel periodo…

Il futuro è adesso

A causa della sua prematura dipartita, Dreamcast è stata l'unica console Sega a non aver potuto godere di un episodio di **Shinobi**. Ma forse erano ben pochi quelli che lo attendevano, sia in virtù del trend negativo notato con il capitolo su Saturn, sia per una generale disaffezione nei confronti dei ninja, generalmente troppo poco caratterizzabili. Ma la Storia funziona a cicli: i Lost Prophets intitolano una loro canzone *Shinobi VS Dragon Ninja* e Tecmo si appresta a rispolverare il rivale **Ninja Gaiden**. È quindi tempo per Joe Musashi (o chi per lui) di ritornare dall'ombra, magari tenendo ben presente la filosofia gattopardesca che quasi sempre ha caratterizzato la serie: perché tutto rimanga come era, bisogna che tutto cambi.



*Le somiglianze tra **Rolling Thunder** e **Shinobi** sono evidenti.*

*Il bonus stage ha la classica dinamica di **Space Invaders**.*

Una delle tecniche ninjutsu eseguibili da Joe Musashi.

La versione per Megadrive: le fiamme in background sono molto ben realizzate.

*Il livello 2.1 a cavallo è solo una delle tante trovate presenti in **Shinobi:RotNM**.*

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail
è necessaria esplicita richiesta

Alt Cover: elogio dello stylish gaming

Alcuni lo chiamano stylish gaming. Tradotto in italiano è il videogioco stiloso, raffinato, che cerca di stupire il giocatore con i suoi lampi di classe. Sono i movimenti prepotentemente cool di Dante in **Devil May Cry**, è lo stile grafico inusuale di **Auto Modellista**, sono gli stacchi di camera che accompagnano l'eliminazione degli avversari in **Shinobi**. Spesso si tratta di elementi marginali rispetto all'azione di gioco vera e propria. Piccoli arricchimenti stilistici per videogiochi che per il resto fondano le proprie speranze di intrattenimento su concept classici, ampiamente collaudati. Ma è sufficiente scorrere i titoli degli ultimi anni per rendersi conto che esistono anche videogiochi quasi interamente fondati sull'approccio stylish. Sono quei titoli che amplificano al massimo la ricerca dello stile, anteponendo in alcuni casi questo elemento alla pura struttura di gioco. Questo mese **Super Console** ha recensito **Space Channel 5 – Part 2**. Alcuni mesi fa è stato il turno di **REZ**. Ancora prima PS2 ha ospitato il codice binario-artistico di **ICO**. Ed è interessante notare come tutti questi esponenti dello stylish gaming abbiano un tratto in comune: aver ottenuto scarsi risultati di vendita su almeno uno dei mercati mondiali. Difficile dire se il linguaggio del videogioco sia universale, ma forse la sua complessità gli nega questo onore, prestandosi a prendere troppe forme, non a tutti comprensibili. E allora succede che, quando ci si spinge espressivamente troppo in avanti (come con le vicende funky-deliranti di **Space Channel 5**, o con le atmosfere alternativo-rarefatte di **REZ**) succede un semplice evento: il videogiocatore non capisce. Non perché scarsamente intelligente, ma perché assolutamente non preparato per questo tipo di esperienze. Il videogiocatore non orientato allo stylish gaming non comprende lo stile, ma percepisce solo l'eventuale limitatezza dell'azione di gioco ("in **Space Channel 5** bisogna sempre e solo premere a tempo i pulsanti?!"). E soprattutto può non comprendere lo stile utilizzato dall'autore per la sua opera ("Perché **REZ** è pieno di pessima grafica in wireframe?!"). Da un certo punto di vista sono le stesse difficoltà che un occidentale può avere a comprendere l'umorismo giapponese. O gli stessi dubbi che possono sorgere in un texano che si renda conto che Roma è piena di chiese ("ma non ne bastava una ogni tanto?"). Il mondo evolve. È naturale che sia così. E queste differenze culturali, nel mondo reale, verranno progressivamente assimilate da tutti. Ma nel videogioco? Succederà la stessa cosa? O continueremo ad avere videogiocatori che non sapranno apprezzare lo stile, l'espressività, il linguaggio del VG? Nel videogioco occidentale manca la cultura del bello. Manca perché nessuno ha mai educato i videogiocatori (e quindi gli sviluppatori) allo stylish gaming. Il videogioco non è solo saltare, sparare, uccidere. C'è ben altro là fuori. E forse è il momento di dare un'opportunità allo stylish gaming…

Ciao, mi chiamo Stefano e vi scrivo da Genova. Non vi parlerò del mio passato, presente e futuro videoludico, ma di qualcosa di 'relativamente' più interessante. Questa mattina, poco dopo la colazione, ho avuto modo di leggere l'intervista sotto riportata sulla rivista *Soprattutto*, allegata come di consueto al quotidiano regionale *Il Secolo XIX*. Ho deciso di scrivervi appena ho letto all'interno dell'intervista la parola videogiochi.

Personalmente mi sento offeso. E ormai non mi meraviglio più di leggere o sentire certe 'analisi'... Il signor V. Andreoli resta una persona di un certo livello, ma semplicemente ignora tutto ciò che è Videogioco, tutto ciò che è Videogiocare. Ignora fondamentalmente, e inconsapevolmente, ciò che diventa parte di noi, ciò che entra nell'esperienza esistenziale dell'individuo.
Sento che questa 'mancanza', per uno psichiatra, è 'relativamente' grave.
Umf... che emicrania. Complimenti per il Vostro lavoro, e per la vostra abbagliante professionalità.
Eccovi parte dell'intervista (condotta da Alessandra Callegari):

Cos'è l'esaltazione? Se è vero che si tratta di un fenomeno in aumento, quali sono le cause psicologiche, sociali, culturali che lo determinano, in modo particolare nella nostra epoca? Lo abbiamo chiesto allo psichiatra Vittorino Andreoli, attento indagatore dei fenomeni attuali, del disagio giovanile e della criminalità.
Se vogliamo definire l'esaltazione, direi che è l'attribuzione di un significato e di un valore eccessivo a delle cose, o delle idee, che in realtà sono di poco conto.

Una sopravvalutazione, insomma ?
Sì, che comunque nasce quando c'è la caduta dei grandi sistemi ideologici e dei grandi credo: cade la sostanza e ci si dedica al particolare. Ecco perché viviamo, in questo momento storico, in una società dei frammenti.

In che senso?
Nel senso che funzioniamo a pilloline, i discorsi sono sempre più brevi e concreti. I periodi non esistono più e non vengono più usati i relativi. La stessa informazione televisiva è un esempio di questo linguaggio, di questa comunicazione in pillole: non esistono spazi ampi, ma tutto si conclude in pochi attimi. L'ideale di questa società è lo spot, che è un'esaltazione del frammento.

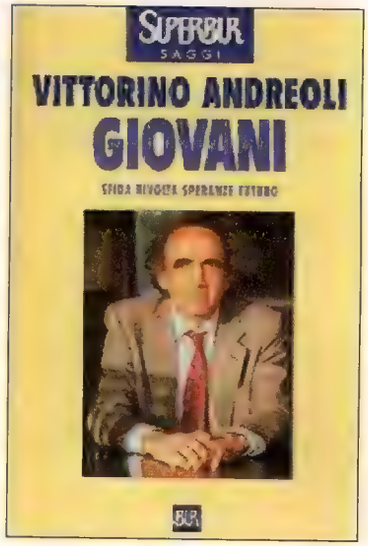
Un linguaggio privo di relativi presuppone una forma mentis che non relativizza...
Infatti! Arrivo a dire che la nostra società ha una forma mentis simile a quella dello schizofrenico [...] Lo schizofrenico dà enorme importanza a un piccolo segno e invece di relativizzarlo lo esalta e lo assolutizza. Ecco perché, parlando sempre di linguaggio, oggi hanno successo gli SMS: la parola diventa sigla, svuotata di contenuto... Un modo di scrivere con grandi periodi alla Manzoni oggi è impensabile. Oggi si scrive solo in pillole....

E quindi anche il videogioco è rappresentativo....
Certamente: quello che stiamo dicendo è perfettamente esemplificato dal fenomeno del videogioco: che non ha contenuti, ma è solo una serie di comportamenti frammentati, basta schiacciare i pulsanti, una serie di spot.

La parola spot rimanda anche alla pubblicità e al suo modo di comunicare.
Infatti il messaggio pubblicitario è diventato esemplare sul piano del linguaggio. La pubblicità è in grado di costruire un messaggio sul nulla, su un particolare insignificante... e quindi è il massimo esempio della esaltazione.

Esaltazione e fanatismo sono sinonimi?
L'esaltazione è più un atteggiamento mentale, che si costruisce anche sul nulla, mentre il fanatismo implica di più i sentimenti, una partecipazione affettiva, e soprattutto un'assunzione di valori, per quanto distorti. Il fanatico aderisce.... [...]

L'esaltazione è legata all'età? I giovani sono più esaltabili degli adulti?
I giovani sono più esaltabili degli adulti semplicemente perché in genere sono meno 'strutturati' sul piano psicologico. Più si ha una personalità fragile, immatura, più si è influenzabili... [...]



Giovani, di Vittorino Andreoli, Rizzoli – 2001 (8,26€). Dalle note di copertina: "Chi sono i giovani? Dove vanno? Cosa pensano? Quali sono le motivazioni che li spingono ad assumere comportamenti che possono condurli all'autoannientamento (e anche alla distruzione degli altri), ma pure a impegnarsi generosamente e senza riserve nel volontariato e nel servizio civile? Perché lanciano pietre dall'alto di un cavalcavia contro auto in corsa? Perché uccidono per futili motivi un genitore? Perché si recano allo stadio armati cercando soltanto la rissa? [...] Che significato si cela dietro i sanguinosi riti del "sabato sera" in cui essi stessi sono vittime sacrificali? [...] In questo libro, che si rivolge a tutti - ai giovani, in primo luogo, ma anche a genitori, insegnanti e operatori sociali -, Vittorino Andreoli, neurologo e psichiatra di fama mondiale, conduce una profonda, completa e documentatissima indagine". A questo punto avrei voluto chiudere con un'osservazione ironica. Ma non ho letto il libro. E forse è meglio così.

E la violenza?
Una certa violenza nasce dalla esaltazione e la esprime. Ammazzare diventa un puro 'gesto', spettacolare e spettacolarizzabile dai mass media, dal cinema, dalla televisione, dai videogiochi. Tutto questo presuppone una mancanza di valore e significato della persona umana. E la mancanza di una concezione della morte, che oltretutto richiede un'idea precisa di Sé e dell'Altro da sé, e quindi, di nuovo, la capacità di relativizzare e di relativizzarsi rispetto al mondo e alle altre persone.
Stefano

Non ci crederai, emicranico Stefano, ma qui intorno, un tempo, era tutta campagna. Oggi invece la frutta non ha più il sapore di una volta. E soprattutto, oggi non fanno più i giornalisti di una volta. Al posto di Alessandra Callegari (che comunque ha posto le domande sul tema che si era preposta, quindi respect a

lei) avrei chiesto allo spettinato Andreoli qual è stato l'ultimo videogioco che ha completato. O quantomeno le console che ha in salotto. Poi gli avrei cominciato a parlare dei limiti della psichiatria moderna. Al che lui mi avrebbe sicuramente interrotto, chiedendomi (giustamente), ma cosa ne sapevo io della psichiatria moderna. E allora gli avrei risposto: "ma perché, lei che ne sa del videogioco?". Ma queste cose funzionano solo nella fiction. Un po' come la comparsata di Marshall McLuhan nel film Io e Annie. Vorrei parlarvene, raccontandovi come andò in quel film, ma alla fine, che ne so io di cinema?

OLD SCHOOL & NEW SCHOOL DA PLAYGROUND

Ciao a tutti, specialmente a te, caro Ivan.

Ti scrivo non per proporre la mia opinione su argomenti come "videogioco=arte" o "2D vs 3D" (sono discorsi troppo filosofici per me, mi sento molto materialista :)) ma per parlarti di alcune mie impressioni e riflessioni sul rapporto tra videogiochi e preparazione per il loro sviluppo.

[*inizio digressione*] Mi spiego. Un paio d'anni fa, in terza liceo, ho tirato un po' le somme sul mio futuro. Ho pensato a cosa mi piace fare, a cosa posso ambire con le mie capacità, a quello che le università alla mia portata (geograficamente parlando) mi offrono. Ne risulta che le mie passioni sono i videogiochi e i siti web, con qualche contaminazione dell'universo manga. Nell'ottimismo dei miei 16 anni, ho pensato: perché non entrare nell'industria dei VG? Sarebbe il massimo per me. Da allora guardo i VG con un altro occhio. [*fine digressione*].

Ragazzi quando guardo, vivo un videogioco, non riesco ad esimermi dallo studiare i movimenti di camera, gli effetti visivi, i modelli poligonali e le loro animazioni, la gestione delle collisioni con gli altri elementi ecc. ecc. E a pensare: Dio santo, ma come fanno? COME C*Z*O FANNO? So che dietro a tutto c'è un motore grafico. Mero insieme di algoritmi matematici studiati ad hoc (beh... dipende dal caso) per il sistema su cui gira e lo scopo a cui deve assolvere. Combinazione di talento, lavoro ed esperienza (con le dovute eccezioni). C*z*o, quanto mi piacerebbe riuscire a farlo. Ma io dei VG so solo questo. Vorrei tanto imparare a modellare degli ammassi di poligoni o pixel secondo le mie esigenze, o scrivere un motore che mi permetta di creare un effetto pioggia stile **MGS2**. Purtroppo però io non so se me la so cavare con l'informatica (cosa che ritengo fondamentale per lo sviluppo di VG, sbaglio?), o meglio, non so se l'informatica mi può piacere. E qui comincia la polemica di un ragazzo incazzato nero con la sua scuola e sé stesso. Dio mio, ma perché non so nemmeno cos'è l'informatica, dopo 5 anni di "Liceo Scientifico ad Indirizzo Tecnologico Progetto Sperimentale Brocca", in cui avrei dovuto ricevere una adeguata preparazione in tale materia? Perché non ho idea della logica che sta dietro alla programmazione e delle applicazioni pratiche delle mie conoscenze (peraltro scarsissime... non ho ancora capito cos'è una pila in Pascal, figuriamoci)? Mah... So solo che se vorrò dedicare i miei prossimi studi e le ore del mio lavoro ai VG dovrò andare per sentito dire, col rischio di trovarmi inculato. Ragazzi ho bisogno di certezze. Di sicuro non le voglio da voi (vorrei soltanto sapere da te, Ivan, l'iter per entrare nel mondo dello sviluppo di VG e le facoltà verso cui devo indirizzare il mio interesse - sempre che ne esistano), vi ho scritto solo per sfogarmi, per mettere insieme quelle 4 cose che mi girano per la testa, col solo risultato di aver scritto qualcosa di inconcludente e poco rilevante...

Vittorio

*Recentemente ho letto un articolo che ironizzava sulla scuola italiana. Diceva [molto] approssimativamente così: se nel 1930 avessimo preso un cittadino italiano e lo avessimo sparato sulla Luna, per poi farlo ridiscendere sulla Terra nel 2000, questo povero viaggiatore dello spazio avrebbe trovato al suo ritorno un mondo completamente diverso. Ad eccezione di una cosa: la scuola italiana. Vedi, scientifico-ad-indirizzo-tecnologico Vittorio, ci sono cose che s'imparano a scuola ed altre che s'imparano sulla strada. Il giornalismo è uno di quelli che s'impara in entrambi i posti. La realizzazione di un videogioco, per buona parte, funziona allo stesso modo. Finiti i tempi dei bedroom-coder (i ragazzi, dall'oscillante livello di nerdaggine, impegnati a scrivere il proprio videogioco nel buio della propria stanzetta), lo sviluppo dei videogiochi si è aperto a nuovi percorsi, da seguire proprio tra scuola e strada. La strada, assolutamente fondamentale, è la 'semplice' gavetta in qualche software house disposta a sgranchirti le ossa (come già accennato proprio nel precedente **Playground**). La scuola, utile per assimilare velocemente molti concetti che avrebbero richiesto parecchia permanenza sulla strada, sono i corsi universitari o post-universitari proposti in giro per la vecchia Italia. Qualche indicazione? Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, ti consiglio di valutare prima di tutto un corso di laurea classico, che ti fornisca le conoscenze informatiche di base su cui muoverti per approfondire autonomamente. Per quanto riguarda la progettazione concettuale di videogiochi, non posso esimermi dall'indicarti un progetto a me molto caro al momento: il corso di specializzazione in Progettazione Videogame che partirà dal mese di febbraio 2003 all'Istituto Superiore di Comunicazione di Milano (www.isc.it). Dico 'esimermi' per un motivo molto semplice: la sua presentazione mi pone in chiara posizione di conflitto d'interesse. Forse dovrei dimettermi da qualche parte. O magari no, tanto mi pare non si usi più. In ogni caso: il corso, coordinato dallo stramatteico Bittanti, conterà tra i suoi docenti alcune vecchie conoscenze del giornalismo specializzato italiano, tra i quali Andrea Babich, Francesco Alinovi, Bruno Fraschini ed il sottoscritto. Ma da quanto mi è sembrato di capire, diciottennico Vittorio, il tuo interesse primario riguarda la realizzazione tecnica, intesa come puro codice. In questo caso il corso non è quello che cerchi. Per tutti gli altri: se vorrete, vi aspettiamo a febbraio...*

ARCADE VS ONLINE DA PLAYGROUND

Come ogni giocatore di videogiochi che si rispetti ho fatto tutto quello che avete fatto voi, cosa più cosa meno... Esiste un unico filo che ci accomuna tutti (oltre a **Super Console**). Non è il videogioco in se-stesso... Ma semplicemente Noi-stessi. Provo a spiegarmi: quante volte vi è capitato di giocare ad un videogioco con o contro un essere umano di cui non sapete nulla? Non sto parlando di online gaming, ma delle vecchie sale giochi (quei posti dove adesso trovi la droga). Da parte mia ne ho girate parecchie (non per la droga, qua in Swiss la troviamo nei negozi). Per questo devo ringraziare i miei vecchi che mi hanno portato in giro da un capo all'altro del mondo. E mi sono fatto di sicuro tra le sale giochi più belle del globo. Ero solo, ma in sala giochi tra i miei 10 e 15 anni ho sfidato gente come me, gente che quando giocava non pensava ad altro che giocare. Insert coin and then... full immersion! Adrenalina, sudore... Una sfida! Sì, la sfida. Ecco, è di questo che parlo. La vittoria, la sconfitta... la beffa. A volte mi capitava di battere tutti gli sfidanti della sala, con conseguente sensazione di onnipotenza... Per me era il massimo quando metà sala giochi si riuniva attorno all'arcade di turno per vedere come giochiamo Noi: quelli veri, quelli capaci... Quello che mi spinge ad impugnare nuovamente il pad è il desiderio di provare quella sensazione di sfida, e tanto più forte è lo sfidante tanto meglio. Non devi far altro che dimostrare almeno per una volta, che una delle cose che sai fare meglio ce l'hai fra le dita! Allora stringi la manopola con le unghie e dai il via ad ogni tua capacità mental-metacarpica... Conosciuti, sconosciuti, non ha importanza quando io gioco, voglio sentire emozioni di sfida. Non puoi bluffare, devi solo giocare. Non tutti lo sanno fare, ma Noi si. E se qualcuno dice che non gli piace è perché

> Quello che stiamo dicendo è **perfettamente** esemplificato dal **fenomeno** del **videogioco**: che non ha **contenuti**, ma è solo una serie di **comportamenti frammentati**, basta schiacciare i **pulsanti**, una serie di **spot**
>
> Vittorino Andreoli

Alt FAQ: 6 Domande alternative

1. Potrà il videogioco affermare la sua identità di medium culturale e/o artistico, pur essendo costretto a dipendere economicamente da una massa di ignoranti?
*proposta da Darknessheir in **Playground 93***

2. Perché in **Mexico '86**, videogioco di calcio di 17 anni fa, il cambio del giocatore controllato era automatico, mentre in **FIFA 2003** bisogna ancora premere X per selezionare il difensore?

3. **Super Console** quando diventerà multiformato?
Autori vari

4. Perché nel joypad del GameCube ci sono due tasti dorsali sulla destra ed uno solo sulla sinistra?

5. Com'è che ora anche i videogiochi stessi iniziano a "giudicare" chi vuole cimentarsi con cose "virtuali"? Non avevano già inventato le mamme e le nonne, per questo?
Dario G.

6. I videogiochi violenti devono essere classificati per fascia d'età, così da poterne eventualmente proibire l'acquisto ai bambini?
Liberamente estratta dal newsgroup it.comp.console (proposta da Vampiro)

Per rispondere o proporre nuove domande: playground@tin.it

non è capace. Sembra chiaro. Penso che su questo siamo tutti d'accordo. Non si gioca per vincere, ma per sentire un'emozione diversa.
Nei giochi di corsa una sfida all'ultima curva è la cosa più bella del mondo... Un picchiaduro che finisce con gli sfidanti che hanno l'energia prossima allo 0%, un partitone di calcio... Eh già già già... Sensazioni fantastiche, a volte mi sembra che stia per venirmi un ictus tanto la sfida è eccitante! Oggi con i giochi online è diverso, visto che lo sfidante non lo vedi, anzi, per quel che ne sai potrebbe essere un algoritmo di un qualche game-server... Diamo tempo allo sviluppo tecnologico, che per Noi non si ferma mai fortunatamente. Un giorno sarà perfetto... Ma non ancora. Io vedo la rete non per unire chi non si conosce (vabbè, anche), ma per unire amici distanti: giocatori esperti e capaci che cercano il buon gioco, frenetico, imprevedibile, un gioco che solo persone come loro, io, e voi sanno, so, sapete offrire! Anche in questo campo Internet è anarchia. Solo voi di **Super** siete riusciti a non esagerare troppo, e mantenere una certa coerenza tra quello che un videogiocatore vuole e quello che il marketing impone. Peccato che non fate voi giochini, sarebbe grande poter sviluppare un gioco con un input massivo dal pubblico. Forse ogni software house dovrebbe avere una rivista specializzata dei propri prodotti...
Idee confuse di un finto svizzero:
misower
P.S.: La copertina di **Super** è divina per fare i filtri... hehehe...

Mi unisco al coro. L'online gaming porterà nuovi tipi di esperienze di gioco, sicuramente di grandissimo valore, ma la prepotenza emozionale di un classico multiplayer, quello nel quale il proprio avversario è a portata di gomitata nello sterno, rimarrà probabilmente ineguagliata. Per quanto mi riguarda sono in attesa del prossimo salto tecnologico: l'onli[v]e gaming. Scritto così. Funzionerà all'incirca in questo modo: il giocatore si connetterà ad Internet, quindi organizzerà una partita in multiplayer con altri utenti. A quel punto si imposterà un luogo di destinazione e tutti i giocatori (con rispettive console e monitor) verranno teletrasportati nello stesso punto del pianeta, dove potranno dare vita ad una sessione di live massive multiplayer. Ci vediamo nella sala B del Game Center di New York alle 21 ora di Greenwich. Mi raccomando la panna cotta. Io porto la Nutella. Ora perdonatemi, è ora di prendere le mie pillole...
P.S. e lo scopri solo adesso?!

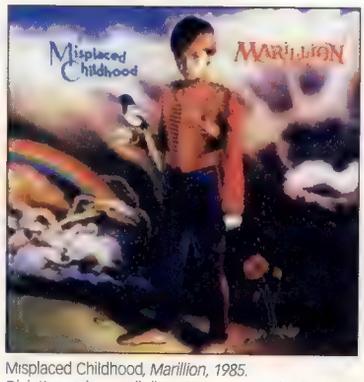
"VIDEOCINEMA O CINEGIOCO?" DA PLAYGROUND

Il Cinema fa oggi ampio uso della Computer Graphic: deve ringraziare di ciò il VG soltanto perché questo è il medium digitale per antonomasia, come se ne avesse "ereditato" i caratteri estetici? Oppure, VG e Cinema sono semplicemente accomunati dal fatto che ambedue sfruttano la CG al fine di potenziare le proprie capacità espressive, e, da un certo punto di vista, indipendentemente uno dall'altro? A mio modesto parere, eccezion fatta per alcuni film dove gli stilemi classici del VG sono evidenti, a volte ostentati (**Tron**), il Cinema ha assimilato e impiegato con efficacia le potenzialità, in termini di realismo (o comunque di impatto delle immagini), della CG, a prescindere dalle soluzioni adottate in campo videoludico. Mi spiego. Il succitato capolavoro Disney, ad esempio, mostra allo spettatore un intero mondo digitale, videoludico se vogliamo: ma tale pellicola risale ad un'epoca (primi anni '80) in cui la cosmesi del VG era ridotta ad una spigolosa manciata di pixel colorati, niente che avesse a che spartire con il meraviglioso mastodontico universo virtuale proposto da **Tron**. Quest'ultimo, più che prendere in prestito le tecniche espressive tipiche del VG, semplicemente ambienta le vicende della narrazione all'interno di un mondo digitale/videoludico (una versione antropomorfa del calcolatore), dilatandone i contorni ed enfatizzandone le tematiche grazie ai codici tipici del *proprio* linguaggio, oltre che avvalendosi molto felicemente dei corposi progressi compiuti nel campo della Computer Art. In pratica, è come se il Cinema avesse adottato anzitempo le soluzioni cosmetiche (e quindi ludiche) che sono oggi divenute i tratti costitutivi del linguaggio videoludico, spianando la strada alle nuove trovate grafiche del VG, e, in ultima analisi, esercitando una profonda influenza sull'evoluzione del medium elettronico. Infatti, per fare un esempio, oggi i VG ci permettono di esplorare liberamente complessi universi digitali, come "pronosticato" da **Tron** (per dirne uno) oltre vent'anni fa. Grazie per l'attenzione (e per la pazienza!). Saluto tutti con affetto.
theblackpages

Cinema e videogioco sono due strumenti per raccontare storie. E come tali si sono sempre ispirati l'uno all'altro, seppure il videogioco abbia maggiormente abusato del suo fratello grandeschermo piuttosto che il contrario. Ma forse non è questo il punto. Il punto è che i principali tratti comuni tra cinema e videogioco non derivano dalle vicendevoli influenze, ma da un semplice fatto: entrambi si ispirano al mondo dei sogni. Entrambi creano ciò che non esiste, inventano ambienti, personaggi, eventi, affidandosi al desiderio e alla fantasia umana. Insomma, al sogno. E nel sogno si esplorano sempre nuovi universi, qualunque sia la forma che questi prendono quando noi li andiamo a razionalizzare. E così diventano gli scenari in flat-shading di Tron, o il paese delle meraviglie di Alice, o le visioni siderali di 2001: Odissea nello spazio, o i percorsi musicali di Misplaced Childhood oppure, più recentemente, i mondi tondi e rubicondi di Klonoa. Tutto il resto, inclusa la Computer Grafica, sono strumenti. E servono solo a realizzare qualcosa che nasce altrove...

OLTRE I LUOGHI COMUNI DA PLAYGROUND

Ciao Ivan, mi chiamo Marco, ho 18 anni e seguo **Super Console**, se non ricordo male, più o meno da quando ne avevo 10. Ho pensato molte volte di scriverti, ma alla fine ho sempre desistito, non so bene perché, dal farlo; forse sarà stato il timore di non essere all'altezza dei discorsi affrontati in **Playground**, o forse no... Fatto sta che più di una volta mi sono detto: "Adesso mi metto e scrivo ad Ivan", ma poi non l'ho più fatto. Oggi sono andato in edicola ed ho acquistato il numero di dicembre, il #98, ed appena tornato a casa dall'Università mi sono buttato un po' sul letto, dando un'occhiata al mio recente acquisto. Leggendo l'editoriale, improvvisamente ho sentito il bisogno di mettermi al computer e di scriverti questa e-mail, che spero finalmente di poter portare a termine una volta per tutte.



Misplaced Childhood, *Marillion, 1985.*
Diciotto anni e non li dimostra. Un omaggio al retro-listening. Buon ascolto.

Sai, quante volte mi sono sentito e mi sono visto "diverso" rispetto agli altri, rispetto a quelli che "ma che fai? Giochi ancora con i giochetti? Ma è roba da mocciosi! Guarda noi piuttosto, che ci scopiamo tutte le pischelle, che modifichiamo i motorini per fargli fare 'na piotta e quaranta, che fumiamo...", e anzi, forse più che diverso mi sono visto inferiore a loro, che avevano capito tutto della vita, che potevano fare tranquillamente a meno dei videogiochi, al contrario del sottoscritto. Dalla vergogna anch'io allora cominciai a cercare di adeguarmi al resto della gente, credendo di essere io quello "strano"; ed è stato proprio allora, Ivan, il momento in cui mi sono accorto che non ero io lo strano, non ero io che dovevo cambiare, che dovevo adeguarmi, ma era il resto della società che era ancora schiavizzata e assoggettata sotto l'influenza del "collare", con "la testa tirata da una catena verso le certezze degli anni '70". Quando poco fa ho letto le tue righe, mi è sembrato come di ripercorrere, per un attimo, dei flashback di vita passata, ed ho provato un'emozione talmente forte che mi è sembrato il caso di parlartene. Perché questo è anche uno dei motivi per il quale, dopo tanti anni, continuo a comprare **Super Console**, e continuo a preferirla a tutte le altre perlopiù riviste-spazzatura, progettate solo per estorcere soldi ai bambini (e non solo) usando degli espedienti tanto banali quanto consuetudinali (io che ho visto diversi ambienti so quello che dico, e credo che tu lo sappia sicuramente meglio di me). [...] Un consiglio che vi do ed una mia speranza: continuate sempre così, come avete fatto fino a oggi, ed in particolare tu, Ivan, continua sempre in questo modo, continua sempre (come dici tu stesso) a "non cercare di essere apprezzato da tutti", vai avanti per la tua strada, perché, a mio parere, tu sei un ottimo giornalista, e se in futuro ci sarà qualche ragazzo in più che, come me, non si vergognerà di affermare "Io nella vita normale, con un

> "La **copertina** di **Super** è divina per fare i **filtri**..."
> Misower

La capra.
***Super Console** consiglia di leggere un paio di volte la missiva di Alessio Di Lella. Respect a lui.*

lavoro normale, mi occupo di videogiochi", il merito sarà anche un po' tuo.

Scusami per questo panegirico, forse un po' troppo lungo e anche abbastanza noioso, ma prendilo come un gesto spontaneo che un tuo lettore ha sentito di fare da dentro. Ovviamente non chiedo che questa mia e-mail venga pubblicata nel prossimo numero di **Playground**, anche perché non vedo che significato avrebbe. Sappi solamente che questo era quello che mi sentivo di dirti veramente, e senza alcun doppio fine.
Un saluto
Marco

Non siamo qui per parlare solo di videogioco. Siamo qui anche per parlare di videogiocatori. E questa missiva disegna perfettamente alcuni tratti dei videogiocatori. Ma la risposta migliore al nonluogocomunico Marco, per ironia del caso, arriva proprio da un'altra missiva a Playground. Di seguito…

CAPRE DA PLAYGROUND

La capra nasce. Nascendo, soffre e fa soffrire la madre. La capra cresce. La capra entra in società con altre capre. La capra si sviluppa. La capra assimila tante cose che garantiscono la sua sussistenza. La capra studia per garantirsi un futuro da capra. La capra diventa matura. La capra trova un suo simile di sesso opposto per uscire dal nucleo familiare e dare vita ad una nuova capra che ripeta il suo stesso ciclo (nasce, vive e crepa). La capra si inserisce nel mondo del lavoro per dar da vivere alla sua famiglia di capre ed entrare in contatto con altre capre tutte uguali che ripetono tutte lo stesso ciclo. La capra invecchia. La capra sta per morire, e negli ultimi giorni della sua vita vede altre giovani capre seguire il medesimo destino a cui non si sfugge (nasce, vive, invecchia e crepa). La capra muore. Sulla sua tomba scriveranno: questa capra ha svolto il suo compito, è nata, è andata avanti, è invecchiata ed è crepata. Ci sono cose che le capre possono fare per uscire dalla monotona linea della vita, dalla angosciante esistenza destinata alla morte, dal piatto e sempre uguale vivere, per distinguersi in un certo modo da tutte le altre capre che sbucano fuori su questo pianeta. Una di queste cose, è il videogiocare.
Alessio Di Lella

CHEAP GAMERS [?] DA PLAGROUND

Dopo aver letto la missiva di Nemo96 nel numero scorso ho iniziato a pensare che forse anche io mi sto ammalando. Lì sullo scaffale della mia camera ci sono, sotto uno strato di polvere sempre più spesso, diversi giochi che aspettano di essere completati: **Devil May Cry**, **Timesplitters 2**, **Mario Sunshine**… Ora passo più tempo con gli emulatori dello SNES che con i titoli sopracitati… Piccola parentesi: ma se possedere ROM di titoli di cui non si ha l'originale è illegale, se possedere copie pirata del gioco è illegale (giustamente) e se è illegale persino possedere titoli privi del bollino SIAE, quindi anche i titoli ORIGINALI d'importazione, cosa deve fare un poveraccio per non perdersi gioconi come **Chrono Trigger**, **Chrono Cross**, **Seiken Densetsu 3**, **Dragon Quest VI-VII**, **Star Ocean** (avrai capito che adoro gli RPG) e chissà quanti altri rimanendo nella legalità? Traslocare in Giappone? *[comprare giochi import ignorando leggi mal scritte, oscure o tendenzialmente assurde. Nonostante questa stessa frase possa essere inquadrata come "apologia di reato"]* Chiusa parentesi. Starò diventando un retrogamer? Proprio io che quando **Playground** si chiamava ancora Sup-Posta non capivo quelli che criticavano i VG delle console a 16bit e giocavano con quei giochi che io definivo (a torto) "ridicola anticaglia priva di senso"?! E non è che i giochi che escono ora per la play o per il cubo non mi piacciano, semplicemente li inizio, vado avanti fino a metà o poco meno, e poi semplicemente li lascio lì. Ho appena iniziato a giocare a **GTA: Vice City** (mi sono commosso quando dall'autoradio sono uscite le note di *Video killed the radio star*…), ma mi sa che tra un po' lo pianterò lì su quel dannatissimo scaffale… Tra poco penso di prendere **Pro Evolution Soccer 2** e già temo di non arrivare neppure alla fine del girone di andata… Dottor Fulco, la prego di essere franco, quanto mi resta?
Andrea Rivetta

*Ogni tanto è necessario tornare al First Place. Nulla di impegnativo: un ritorno al passato, qualche respiro profondo di easy-gaming, quindi un check completo della propria coscienza di videogiocatore. Mi diverto ancora con i videogiochi? Se la risposta è no: perché non mi diverto? Il retrogaming ha per me elementi di particolare interesse in questo momento? E perché? La verità è che non si può decidere quando innamorarsi. La passione è così: un giorno ti sembra che non ci sia posto per nient'altro in tutta la vita, il giorno dopo non riesci a capire come potessi essere così privo di ragione. Ma non è colpa di nessuno. Siamo noi a cambiare. E magari un giorno ti rendi conto che **Tekken** non ti diverte più. Allora spegni le luci della camera, accendi il televisore, ti metti le cuffie, alzi il volume a livello "devastazione coronarica", impugni il pad e inizi una partita meditativa a **REZ**. Senza fretta. Senza ansie. Tu e lui. Qualche tempo fa io ho fatto così. E quando ho spento la console ho sentito di nuovo la passione. Non era andata via, si era solo spostata piano piano in un altro buco dell'anima…*

VIDEOGAMES STORE DA PLAYGROUND

Spett. Redazione di **Super Console**, mi stanno un po' scomodi i panni del lettore-scrittore che vuole dire la sua sulla rivista preferita. O, quantomeno, una delle poche (se non l'unica) meritevole di attenzione nell'immensa penuria di qualità-competenza che sommerge il fantastico mondo dei videogames. Ma tant'è. Come videogiocatore di vecchia data (la vostra per l'appunto) ho vissuto tutte le evoluzioni-involuzioni dei videogiochi e di tutto ciò che li circonda, e sono rimasto sempre nell'ombra degli angoli della posta e forum internettiani vari, tenendo per me le naturali riflessioni in merito. Il fatto che stia scrivendo ora, in risposta alla missiva del buon Breda *[atto d'accusa nei confronti dei negozianti "disonesti", ndlvan]*, è solo un caso. In passato infatti avrei voluto discutere con voi di tutti gli argomenti che di volta in volta si sono susseguiti su **Playground**: pirateria, retrogaming, arte&videogiochi, console war e così via. Ed a questo punto della storia non è detto che non lo faccia, se non in questa mia, in un'altra... Chissà. Andiamo a noi. Caro Francesco, a risponderti, oltre al tizio di cui sopra, è anche un negoziante, sì un negoziante, ma non uno che ha intrapreso questa attività per portare il pane a casa o per fottere gli altri, ma uno che antepone prima di ogni cosa la passione (anche se, come potrai farmi notare, naturale conseguenza è quella di portare a casa la pagnotta). Ah, non dimentichiamo che prima di essere negoziante ero cliente come te, e pertanto capisco cosa vuoi dire e ti do ragione. Ma devo anche farti notare che hai le idee un po' confuse. Prima di iniziare però tieni a mente due cose. Punto 1. Regola del cliente è: acquistare il meglio al prezzo più basso, tutto il resto non conta. Punto 2. Regole del commerciante sono: essere competitivo sulla qualità della merce, essere concorrenziale sui prezzi, inculare il cliente dove è possibile (le prime due regole valgono per tutti, la terza... per molti).

Premesso questo, restringiamo il campo alla sola vendita di videogames e affini. Mi sembra di aver capito che la tua è una lettera di denuncia riguardo all'irregolarità di prezzo dei VG e, in particolare, di quel **Project Zero** II. Sostieni di aver dato un'occhiata ai vari negozi on-line, di aver addirittura visto il gioco incriminato in un Blockbuster (come tutti sanno la patria della qualità, della competenza e soprattutto della selettività) a 44 euro, e di avere infine trovato il titolo in un negozio a 66 euro!!! Naturale uscire fuori di sé, naturale essere costernato, e naturale sarebbe stato se ti fosse venuto un infarto. Ma perché, mi chiedo io, dopo essere rinvenuto hai subito pensato che il negoziante fosse un truffaldo, invece di pensare che forse lo vendeva più caro perché l'aveva a sua volta comprato più caro? Ti sembrerà un'ipotesi assurda, ma ti invito a valutarla seriamente. Ti prego di considerare in primis: un acquisto del titolo, effettuato non dal distributore diretto

> "La **capra** nasce. Nascendo, **soffre** e fa soffrire la **madre**. La capra **cresce**. La capra entra in società con **altre capre**. La capra si **sviluppa**"
>
> Alessio Di Lella

ma da terze parti (e perciò con una differente scontistica, maggiorata per l'appunto). Per non parlare del numero di copie ordinate, che significa: più copie ordini più sconto hai, meno copie ordini meno sconto hai, e se non ti va bene ti attacchi. Voglio fermarmi qui nel portare esempi perché mi sembra che quelli di cui sopra si avvicinino più fedelmente alla realtà. In tal caso, se vogliamo essere cinici e sospettosi in merito alla questione, beh, allora non basterà di certo tutto lo spazio di **Playground** per formulare ipotesi. E noi non vogliamo approdella categoria porti a molti risultati. L'ideale sarebbe rendere partecipe il popolo dell'oltrebancone delle difficoltà esistenti nel settore del commercio di videogiochi. ***Playground*** è qui. E si offre come pagina bianca per eventuali addetti ai lavori che volessero spiegare, in modo chiaro e dettagliato, perché alcuni luoghi comuni sui negozianti non hanno ragione di essere. Non consideratele lamentele. Sono dati di fatto. Aprite le porte di questo mondo e forse il giudizio comune nei confronti della vendita al dettaglio potrà finalmente maturare. Attendo feedback.

> **Punto 1.** Regola del **cliente** è: acquistare il meglio al prezzo più **basso**, tutto il resto non conta. **Punto 2.** Regole del **commerciante** sono: essere **competitivo** sulla qualità della merce, essere **concorrenziale** sui prezzi, **inculare** il cliente dove è possibile (le prime due regole valgono per tutti, la terza... per molti)
>
> Il negoziante

priarci di tutto lo spazio di **Playground**, vero? D'altronde, in un settore così fortemente competitivo, dove uno la mattina si alza decidendo di vendere videogiochi o, peggio ancora di parlarne (vedi quelli che io definisco i giornalisti della domenica), dove fra poco ci sarà pure il fruttivendolo sotto casa che venderà giochi, console ed accessori, credo proprio si debba tendere al ribasso. Non il contrario. Potevo capire agli albori del tempo (quando acquistavi dall'importatore la tua copia di **Strider**, tanto per citarne uno, a 150.000 lire e magari il prezzo di acquisto era di 50.000), ma ora, credimi Francesco, non è più così. Per concludere, posso solo dire: continua a tenere d'occhio i prezzi, documentati e poi, se ti conviene, procedi con l'acquisto.
Un salutone
Il Negoziante

Dall'altra parte del bancone c'è un altro mondo. C'è il purgatorio dei piccoli rivenditori, costretti a combattere ogni giorno con meccanismi che, nella maggior parte dei casi, sono totalmente ignorati da chi si avvicina alla cassa con il proprio carico di domande, pretese e moneta frusciante. ***Super Console*** *conosce queste difficoltà. È per questo che cerca di difendere per quanto possibile i negozianti da accuse ingiuste o superficiali. Ma perché non uscire allo scoperto? Perché non spiegare direttamente questi meccanismi? È questo che voglio proporre ai negozianti che, so in gran numero, ci seguono con costanza. Non credo che la difesa generica*

SIGMUND FREUD DA PLAYGROUND

Adulti e bambini. Due mondi diversi che interagiscono con lo stesso: quello dei videogiochi. La psicologia sociale riconosce due processi di socializzazione del bambino:
Primaria: in cui prevalgono gruppi ristretti e contenuti emozionali;
Secondaria: effettuata da entità astratte ed esterne senza particolare partecipazione emotiva.

Non è un paradosso, ma il videogioco fa parte della socializzazione primaria, quella in cui il bambino, a partire dal decimoundicesimo mese di età, interiorizza i concetti di realtà esterna (spazio, tempo, comunicazione, conoscenza). Il bambino che all'età di 6 anni impugna un pad per giocare, ripete la stessa fase di socializzazione primaria. Se la televisione in questa età può rappresentare un mondo affettivo e creativo come la famiglia stessa, il videogioco ha qualcosa in più: è la prima forma della vita interiore libera e vuota che chiede la partecipazione del bambino. È un mondo che fornisce nuove concetti di realtà da interiorizzare alla pari di quei concetti (spazio, tempo ecc.) incontrati verso il primo anno di vita. L'Io dell'adolescente che videogioca viene composto da tanti pezzi di infinite figure rappresentative: questo processo di inglobare ciò che si ha attorno si chiama identificazione. Tutte le menti malate che accusano i videogiochi o ritirano determinati titoli dal mercato, ignorano il fatto che le figure famigliari incanalate nel sistema di affettività ed emozioni del bambino non saranno mai mischiate con le altre figure provenienti da TV e videogiochi. Dire che la televisione educa i bambini è errato: la TV può solo deviare, solo in casi di eccessiva abbondanza, l'educazione famigliare. La TV e i videogiochi, come già detto sopra, forniscono nuove realtà alla mente umana che contribuiscono a modellare l'essere umano che crescerà; queste realtà hanno tutte uguale peso, siano esse il tempo o la comunicazione, siano esse mondi virtuali. L'unica paura è quella di disequilibri creati per la presenza eccessiva di una determinata realtà. Vedere un bambino videogiocare è la forma più pura dell'osservazione dell'interiorizzazione di realtà esterne. Bellissimo. Tutto questo tomo di analisi motiva la differenza che c'è tra un adulto che nell'adolescenza ha videogiocato e un adulto che è vergine di videogiochi. È la stessa differenza che c'è tra un bambino che cresce in mezzo alla foresta ed uno che cresce nella famiglia (il primo luogo di socializzazione della nostra esistenza): solo il secondo da adulto sa parlare, il primo non l'imparerà mai. Continuare a praticare un'attività videoludica nata nell'infanzia è quanto di più psicologicamente sano possa esserci nell'uomo; sarebbe preoccupante se accadesse il contrario. Da adulti siamo inconsciamente tenuti a giocare perché il gioco è l'unico mezzo tramite il quale possiamo sperimentare la nostra identificazione avvenuta dai 6 anni in su. Il retrogaming, da questo punto di vista, è l'atto più forte che l'adulto possa fare per praticare quest'inconscia sperimentazione d'identità. Se Freud diceva che da adulti baciamo perché siamo inconsciamente portati a praticare l'atto della sessualità orale nei neonati (quello di attaccarsi al seno della madre: guardate cosa fanno i bambini con la bocca mentre vengono allattati e pensate a cosa fate quando baciate una ragazza: la stessa cosa), direbbe oggi che da adulti videogiochiamo per lo stesso motivo (non sessuale, eh). L'insieme di passioni ed attività emotive che nascono in un adulto che da piccolo videogiocava, è molto più grande rispetto ad un adulto che da piccolo non lo faceva. Ecco perché ci sarà sempre una netta identificazione tra videogiocatori d'età avanzata; mentre i bambini che videogiocano sono tutti uguali. Finito, sono contento di aver aggiunto minestra alla zuppa dialettica-filosofica che alimenta di mese in mese le pagine di **Playground**.
Alessio Di Lella

L'invasione del ***Playground*** *è in corso. Lo psicanalitico Alessio piazza queste mese ben 2 missive di valore nello spazio posta di* ***Super Console****. L'ennesimo intervento riguardante la psicologia del videogiocatore, oltretutto, ci lascia intendere che il destino è segnato & improrogabile: per fare chiarezza saremo costretti ad intervistare Vittorino Andreoli. È l'unica. I gentili lettori sono quindi invitati ad inviare a questo indirizzo le domande che vorrebbero porre allo psichiatra italiano. Se il materiale raccolto sarà degno di nota procederemo lungo la via che il destino ci indica. Intervista, fortissimamente intervista…*

BAMBINI TRISTI DA PLAYGROUND

Oggi sono un bambino triste...
Una delle leggi contro la mia passione preferita è ormai effettiva.
Oggi sono un bambino triste: sono andato dal mio videonoleggio di fiducia: per avere la conferma che non è un incubo è realtà, non è più possibile noleggiare videogame.
Oggi sono un bambino triste: non potrò più godere di videogiochi brevi, ma intensi, non potrò più giocare a **Gungrave**, al **Signore degli anelli**, ai giochi per guncon2, ai picchiaduro emergenti (capaci di divertirmi coi miei amici per qualche giorno) ai giochi di guida arcade, a tutti quei giochi che durano solo una fantastica settimana...
Oggi sono un bambino triste: non posso più provare un gioco prima di comprarlo, se non con costosissimi demo menomati...
Oggi sono un bambino triste: perché derubato di una parte del mio mondo.
Oggi sono un bambino triste: I can't PLAY MORE in THE THIRD PLACE where LIFE'S A GAME.
Laguna Loire

Oggi sono un giornalista triste. Una delle missive che sono state inviate al mio ***Playground*** *mi appare oscura. La legge alla quale ti riferisci non mi risulta. I negozianti da me interpellati confermano che i giochi dispongono di due diversi bollini SIAE: uno per la vendita [noleggio vietato], l'altro per il*

Tonino Guerra (Santarcangelo di Romagna, 1920), poeta, scrittore e sceneggiatore. Il suo contributo al cinema italiano del '900 è stato letteralmente incalcolabile. Ha collaborato a decine di film, scrivendo sceneggiature per Antonioni, De Sica, Monicelli e Fellini, tra cui quella del premio Oscar Amarcord. Oggi gli under-16 lo conoscono per la sua partecipazione ad una serie di spot pubblicitari. Una brevissima (quanto superlativamente scritta) autobiografia di Tonino Guerra si può trovare su: http://www.montefeltro.net/pennabilli/tgbiografia.htm.

noleggio. Per questo non posso esimermi dal domandismo: bluico Laguna, a cosa ti riferisci, di grazia?

BREVI DA PLAYGROUND

C'è uno stadio di calcio con quell'erbetta verde, rasata di fino. Di fronte un palazzo, bello alto. Come giudicheremmo il tipo del sesto piano che scendesse a comprare il biglietto per vedersi la partita sugli spalti? E come giudicheremmo la stessa persona che portasse una sedia sul balcone per godersi la partita da lì? Non è facile rispondere ma è divertente chiederselo. Grazie.

Nemesis Divina³

[dove ³ sta per: elevato al Third Place]

Colui che compra il biglietto è onesto. Colui che porta la sedia sul balcone ed è interessato alla partita è scorretto. Colui che porta la sedia sul balcone e non è interessato alla partita è idiota. Colui che si chiede tutto questo è combattuto. Colui che risponde a tutto questo sono io. Mi sono dimenticato qualcuno? Fatemi sapere. Ma ora scusate, inizia la partita

In risposta a Salvatore "howtired" Patti: per andare incontro ai neofiti (come lui, ma in parte anche come me) e al credo di **SC**, volevo proporre un progetto. Allestire una versione virtuale di **SC** (leggasi un sito web), contenente i giudizi non troppo sintetici delle recensioni e un sezione per il dibattito, oltre alle normali rubriche ospitate nella vostra rivista. Giusto per rendere le cose un po' più vive. Magari anche non curata dalla redazione, ma da noi, vostri fedeli lettori (ovviamente con la vostra autorizzazione/benedizione/collaborazione). Scrivo la mia email per discutere con chiunque sia interessato: vitto84@libero.it.

Vittorio

*Bello. E non sai neanche quanto molti redattori di **SC** siano andati vicini al concretizzarsi di un sito Internet con il loro supporto. Ma a parte questo, mi chiedo: mettendo mezza rivista online, perché la gente dovrebbe continuare a comprare **Super Console**?*

Ciao a tutti, salto i banali complimenti per la rivista e passo al succo d questa epistola. Premesso che sono un possessore di GC (ma compro da sempre **Super**), e che videogioco da quando ho 8 anni circa (il mitico Colecovision del mio fratellone) e me ne ritrovo con quasi 24 (e quindi di riviste e VG un pochino me ne (n)intendo) non capisco perché non passiate a un formato multipiattaforma visto che i tempi sono maturi. Penso che le vostre competenze nel settore ve lo permettano e che la rivista possa trarne soltanto benefici e vendite maggiori acquisendo anche lettori possessori di GC e Xbox (console per altro degne di + pagine). Sperando che le mie parole non cadano nell'entropia + assoluta mi permetto anche di consigliarvi un "nuovo" nome per la rivista multipiattaforma: "Zzap!". **Super Console** non è male, ma non è neppure fico.
Un buon Natale a tutti.

Marco

*La questione riguardante il passaggio al multiformato di **Super Console** torna su queste pagine con la frequenza di un cucchiaino nella Nutella. E io continuo a pubblicare. Non so esattamente per quale motivo. O meglio: più che altro lo faccio per continuare a indagare su quanto seguito possa avere questa idea. Chissà cosa riserva il futuro..*
*Concludo con qualche nota al riguardo del nuovo nome suggerito. Zzap! non è per nulla male. Però non ci giurerei, ma mi pare sia già stato utilizzato in passato. Forse. Per quanto riguarda il nome **Super Console**, cosa dire? Dopo così tanti anni penso che non potrei fare più a meno di questo nome, tanto mi è entrato nelle budella. Però chissà a sentirlo per la prima volta adesso che effetto potrebbe fare. Ma non è che, in effetti, come nome in sé è un po' nerdoso? Mah..*

Ciao raga! Avete visto il video della canzone "Per me è importante" dei Tiromancino? A me ha riportato alla mente **ICO**, e a voi?

Stefano

*A me ha ricordato i fidanzatini di Peynet. Che a sua volta mi ricordano **ICO**. Che a sua volta mi fa venire in mente una canzone dolce. Proprio come Per me è importante dei Tiromancino. Che a sua volta si riconduce perfettamente al video. Alla fine tutto torna. Coincidenze? No, per niente, melodioso Stefano: le cose belle sono tutte strette in un legame cosmico.*

Ehi, Ivan! Si avvicina sempre più il momento di **Super Console** n.100! Ci state preparando qualche sorpresa speciale in proposito? Non dire di no, in fondo moralmente non può essere considerato come un numero ordinario, è il CENTO!!! E con questo ho detto tutto...

LordSkid

Sì, stiamo preparando. D'altra parte come esimersi: è il 100. Ma non me lo ricordate. Mioddio come mi sento vecchio in questi momenti..

Per un attimo, torno nel mondo dei Vivi (insomma). Così ne approfitto per controllare la posta:). Dunque:
1. DOVE CACCHIO È FINITO **MBFTODAY**? Non ditemi che è sospeso a tempo indeterminato, davvero, sarebbe il coup de grace alla mia diggià trasì vacillante anima.
2. Riguardo al "puzzonasismo"... Beh, chi ha la puzza SOTTO il naso, di conseguenza si trova in un piano SUPERIORE rispetto a quello calcato dalla putredine da cui surriferita puzza si leva. Sennò il miasma lo coglierebbe di lato, o da sopra (questo è per chi rivolge accuse di puzzonasismo ed alterigia ad **SC**... Ed per chi ha rivolto tali accuse al sottoscritto ;P).
Saluti dall'Oltretomba.

DarknessHeir

*1. **MBFToday** si è trasferito sul web, come annunciato sulla stessa rubrica dallo stramatteico Bittanti. Questo l'indirizzo al quale rivolgersi da ora in poi:*
http://mbftoday.blogspot.com
*2. Quando qualcuno ti taccia di avere un atteggiamento troppo elitario, devi chiederti una sola cosa: sei tu ad essere su un piedistallo o è chi ti accusa a vegetare eccessivamente rasoterra? Per quanto mi riguarda tengo sempre in considerazione le critiche riguardanti il mio lavoro o questa rivista. Ma se mi rendo conto che la critica proviene da chi non ha la minima voglia di comprendere, e preferisce affidarsi a chi ancora scrive che "hey, ragazzi, questo gioco spacca", preferisco sorvolare e andare avanti. Non per niente, ma perché il suo contributo non credo possa portarmi da nessuna parte. Qualche mese fa ho scritto che non si può piacere a tutti. Oggi aggiungo che spesso è meglio non piacere a tutti. In caso contrario potrebbe esserci qualcosa che non va. E con questo chiudo questo numero di **Playground**. "Perdonate se questa sera siamo stati un pochino noiosi", come ha detto Tonino Guerra in chiusura del discorso di ringraziamento per il premio alla carriera, durante gli European Film Awards 2002. Sì, perdonateci. Volevamo dire qualcosa di intelligente, ma chissà se ci siamo mai riusciti...*

Cut&Paste

"MGS2 capolavoro? Non farmi ridere. Silent Hill 2 capolavoro? Potrei parlarne delle ore, non lo è affatto. [...] Metal Gear Solid 2...Ma guarda cosa mi tocca sentire...Ore e ore di filmati per seguire una trama degna di Scooby Doo VS Formaggino Mio. Shigeru Miyamoto è un genio e lo ha dimostrato mille e una volte. Mr. Kojima può sedersi al banco e aspettare che inizi la lezione. Secondo me"
Metalmark (responsabile di "mail3", corrispettivo di Playground sulla rivista "Cube"), in risposta ad un lettore che accusava di parzialità smaccatamente nintendiana l'atteggiamento della redazione.
[segnalata da Dario G.]

"Abbiamo imparato la lezione da Atari. Siamo in grado di capire molto chiaramente perché Atari ha fallito. Nessuna compagnia di giocattoli è mai diventata una grande compagnia di successo rimanendo una compagnia di giocattoli"
Hiroshi Yamauchi, presidente Nintendo, 1989

"Chi di voi ha letto lo speciale pirateria sull'ultimo numero di SC? Sono l'unico a sospettare che l'intervista al negoziante-piratozzo redento sia fasulla?"
Dal newsgroup it.comp.console

"Però sul ponte fra Messina e Reggio gli operai a gettoni sono progettati dalla Sony. Alla mafia han dato in cambio un Tamagochi e il monopolio nazionale del settore videogiochi"
dalla canzone "Che vita!", di Samuele Bersani

"Ma la Play Station 2 si può far masterizzare?"
Dal forum di NextGame

"Winning Eleven è una serie calcistica estremamente popolare in Giappone, in larga parte per la sua licenza FIFA, che gli permette di usare i reali giocatori della Coppa del Mondo"
Dal sito PlanetGameCube

"Son sono solito a proteste o a giudizi generali su siti e riviste, ma mi sembra onestamente che il voto dato a Splinter Cell per Xbox non rispetti assolutamente la recensione, ben più vicina ad un nove abbondante..."
Dal forum di EveryEye, in riferimento al voto di **Splinter Cell** [8,6]

"La caratteristica più bella dell'intero gioco è la sciarpa di Hotsuma. La fisica è veramente spettacolare, specialmente il modo nel quale oscilla in ogni momento. Ragazzi, sono davvero impressionato. Credeteci, questo è stato l'UNICO motivo per il quale ho continuato a giocare"
Da una FAQ riguardante **Shinobi**

"Mia sorella chiama Homer il capitano Olimar di Pikmin, Snik il protagonista di Metal Gear Solid e addirittura ha cambiato Zell di FFVIII in Shell. Memoria storica durante una partita di WE 6 quando Batistuta, colpevole di aver segnato un gol, venne rinominato all'anagrafe Batiscooter"
Dal newsgroup it.comp.console

"Ivan Fulco davanti alla magnificenza grafica di Wreckless, mi disse " ma.... nulla di particolare, l'hai visto BournOut (il primo) per ps2? Siamo lì..."
Dal forum di EveryEye, in riferimento ad una frase mai pronunciata da Ivan Fulco

"Certo cmq che IMHO fare il redattore per una rivista di videogiochi deve essere uno dei più bei lavori in assoluto... ti guadagni da vivere e praticamente stai tutto il tempo a giocare con i videogiochi! Porca miseria, sarebbe fantastico un lavoro simile!"
Dal newsgroup it.comp.console, in riferimento ad una drammatica leggenda metropolitana

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Q Condivido il vostro stile e mi riconosco nella vostra linea, ma nei numeri di novembre e dicembre non ho potuto fare a meno di sentire puzza di bruciato. Sembra abbiate affossato deliberatamente due titoli (**NFS: Hot Pursuit 2** e **Rally Fusion**) oggettivamente buoni per "non sporcare" concorrenti più o meno diretti come **Burnout2** e **WRC2**.

A *Non è abitudine di **Super Console** "affossare" giochi per "non sporcarne" altri. Se la nuova edizione di **Need for Speed** ha preso meno di **Burnout 2** è solo perché il titolo EA ci è parso qualitativamente inferiore a quello di Criterion. Idem per il rally game di Climax rispetto a quello di Evolution Studios. Non c'è nulla di deliberato. Se non sei d'accordo con le nostre opinioni (argomentate come di consueto nella recensione) sei libero di esporci le tue obiezioni nella sede opportuna (**Playground**). I recensori saranno lieti di risponderti punto per punto. Per quanto riguarda **Rally Fusion**, inoltre, non ti pare quantomeno curioso il fatto che avremmo intenzionalmente affossato un gioco di cui abbiamo riportato su queste pagine il diario dello sviluppo ad opera di Nick Baynes?*

Q Non ci sarebbero parole sufficienti per ringraziarvi di pubblicare tutti i mesi da circa 8 anni quella splendida rivista che è **Super Console** e che io compro dal 1° numero, ma è possibile che ad oggi 9 dicembre ancora non sia arrivato il numero di dicembre? Vabbé che sono a Cagliari, però...

A *L'uscita del numero di dicembre ha subito un ritardo di circa una settimana per via di una serie di imprevisti che speriamo non avranno più motivo di essere in futuro. D'ora in poi dovremmo arrivare nelle edicole entro la prima settimana di ogni mese.*

Q Ragazzi aiuto. Ho appena finito **ICO**, incredibile capolavoro, ma non mi ha dato nessun salvataggio per giocare ancora con i segreti, come mai?

A *Bizzarro. Dovrebbe averti dato un salvataggio da cui ricominciare una nuova partita, durante la quale è possibile accedere alle funzioni segrete (come la possibilità di giocare in due ed applicare diversi filtri all'immagine) mettendo in pausa ed attivandole nell'elenco delle opzioni.*

Q Gentile redazione, c'è una possibilità che Tecmo e Capcom convertano su Xbox le loro due ultime produzioni **Rygar** e **Onimusha 2**? Oppure sono costretto ad acquistarle su PS2?

A ***Rygar** è esclusiva PlayStation2. **Onimusha 2** no, ciononostante ritengo improbabile una conversione per Xbox considerata la scarsissima diffusione del sistema Microsoft in Giappone.*

Q Scrivo alla più competente redazione del settore in Italia, sperando mi sia d'aiuto. Ecco il problema: poiché tutto il software di mia proprietà per PS2 è in versione originale USA, e gira su una PS2 jappo modificata che sta tirando le cuoia, sarei intenzionato ad acquistarne una nuova di zecca. Dato che preferirei non modificare nuovamente la macchina, e considerata l'incompatibilità di alcuni accessori a seconda della regione, la scelta, escludendo una nuova NTSC/JP, si è focalizzata sulla versione NTSC/US.
Il quesito che pongo è il seguente: è possibile teorizzare se in futuro sarà possibile aggirare la mancata abilitazione del segnale RGB nei modelli di ultima produzione tramite una modifica esterna, così come è accaduto altre volte come nel passato? O in alternativa: un modello di PS2 PAL, chiaramente modificato, è in grado di riprodurre il software NTSC senza problemi? Faccio presente che i giochi NTSC letti da un Dreamcast PAL, perdevano di fatto la velocità originaria.
Ringraziandovi anticipatamente vi saluto sperando al più presto di trovare in edicola **Super Console** multipiattaforma a sorpresa.

A *Al momento non esistono modifiche né interne né esterne atte a disabilitare l'inibizione dell'RGB sui nuovissimi modelli di PlayStation2 (V7). Gli schemi per la modifica interna arrivano solo fino alla versione V6, ma date tempo a chi di dovere di scovare il nuovo "punto caldo" sulla scheda e si potrà fare anche sulla V7. L'unico sistema per abilitare l'RGB senza manomettere la console è dotarsi del DVD Region X di Datel, un banale CD che inserito nella console prima di ogni DVD-Video permette di leggere DVD di qualsiasi regione abilitando al tempo stesso l'RGB. Purtroppo il software Datel funziona solo sui modelli dal V6 in giù, per via di una incompatibilità con gli ultimi driver DVD (v. 2.13) inclusi nei modelli V7. Fino ad oggi Datel ha rimediato alle incompatibilità sorte fra i driver supportati dalla periferica e quelli presenti nelle versioni di PS2 commercializzate dopo l'uscita del DVD-Region X con "aggiornamenti" eseguibili inserendo determinati codici attraverso una particolare procedura (spiegata con dovizia di particolari sul sito www.dvdregionx.com). Purtroppo l'aggiornamento si ferma alla versione 2.10 del driver.
Infine, un modello di PS2 PAL modificato legge il software NTSC conservandone le caratteristiche di velocità e proporzione dell'immagine.*

Q Quante console hanno piazzato nel mondo i tre colossi del divertimento?

A *Nel mondo ci sono all'incirca 31 milioni di PlayStation2, 5.5 milioni di GameCube e 4 milioni di Xbox. La situazione nei vari mercati: in America svetta PS2 con una base installata di 12 milioni di unità, seguita da Xbox con 3.1 milioni e GameCube con 2.5 milioni. In Giappone abbiamo 10 milioni di PS2, 2 milioni di GameCube e 280 mila Xbox. In Europa, infine, il sistema Sony conta 9 milioni di presenze, quindi GameCube con 850 mila e Xbox con 700 mila unità. I dati appena forniti sono aggiornati ad ottobre e si riferiscono alle console effettivamente vendute agli utenti finali. Le fonti sono TRST, Media Create, Famitsu e THQ.*

Q Se non erro l'HDD é costituito da un hard disk, un modem analogico a 56K e l'interfaccia ethernet, quindi tutti gli utenti PS2 d'oltreoceano che hanno acquistato il Network Adaptor che, sempre se non sbaglio, é sprovvisto di hard disk, come faranno ad averlo? Sarà commercializzato separatamente? Quando in Italia?

A *Le modalità di commercializzazione dell'HDD in America ed Europa sono ancora un mistero. È chiaro che verrà venduto separatamente per coloro che già possiedono il Network Adaptor, così come è probabile che verrà distribuita una confezione alternativa contenente sia l'HDD che il NA. In Giappone si è proceduto per vie molteplici, vuoi attraverso gli Internet Service Provider locali, vuoi attraverso il portale PlayOnline di Square, vuoi con la vendita diretta attraverso il sito di e-commerce di SCEI. Ad oggi pare ne siano stati venduti pochissimi. Sony non ha diffuso le cifre, ma azzarderei un 300.000 unità al massimo.*

Q Come mai mentre gioco, quando appaiono fonti di luce sullo schermo, l'immagine si deforma leggermente? Vi faccio un esempio: con **Gran Turismo 3** già nel full motion video iniziale (notare che in quel momento il game non ha ancora caricato le impostazioni, quindi lo schermo è spostato verso sinistra e si vede il bordo nero) deforma nella parte destra. Oppure entrando nella modalità "gran turismo", se evidenzio "concessionario" l'immagine pulsa in concomitanza con il lampeggio dell'icona. O ancora, se entro nel menù "officina" e poi "sospensioni e freni", scorrendo a destra o a sinistra la scritta verticale "tune shop" si deforma. Preciso che ho provato su tutti e tre i televisori che ho in casa (Sony 14" 50hz, Hitachi 21" 50hz, JVC 16:9 28" 100hz) con lo stesso risultato.

A *Si tratta di un fenomeno comune a molti televisori, dovuto alla qualità e al tipo di cinescopio, ma soprattutto all'altissimo contrasto dello schermo a fosfori tipico di tali apparecchiature. I cinescopi utilizzati nei TV sono caratterizzati da un contrasto estremamente superiore a quello, per esempio, di un monitor VGA. Ciò consente di offrire colori molto più brillanti e immagini estremamente vivide, ma dà anche adito ai fenomeni di distorsione da te notati, particolarmente evidenti nelle zone periferiche dello schermo. La qualità non altissima dei cinescopi TV facilita inoltre tali distorsioni, comunque tipiche dei dispositivi ad altissimo contrasto.*

Q Che fine ha fatto **Return to Castle Wolfenstein** per PS2? E **Silent Hill 2 Restless Dreams**?

A *La commercializzazione dello sparatutto in prima persona di Activision è prevista per la fine di marzo negli Stati Uniti, mentre la versione PS2 di **Restless Dreams** - originariamente pubblicato per Xbox - è uscita in Giappone lo scorso mese di luglio. Probabilmente non verrà mai commercializzata in Occidente.*

Q Su Final **Fantasy XI Online** non avete detto più niente! Non so, per esempio recensirlo. Mi piacerebbe sapere quante copie ha venduto, e quanti videogiocatori si collegano mediamente.

A *Gli ultimi dati sulle vendite di **FFXI** e sull'utenza registrata sono stati riportati in **Playworld** del mese scorso. **Super Console** tornerà a parlare del MMORPG Square quando (se?) avrà inizio il beta testing della versione europea. Recensire su queste pagine un titolo giocabile solo in Giappone non avrebbe senso.*

LA PRIMA RIVISTA CLANDESTINA DEDICATA AI SISTEMI EXTRA-SONY

OUTERWORLDS

GameCube • Xbox • GameBoy Advance

metroid

- past
- prime
- fusion

FUTURA
GENNAIO 2003
50
ISSN 1126-3652
FREE

sommario

#50

editoriale

Quando si è ospitati a casa di qualcuno è buona educazione presentarsi con un dono. Quando si è ospitati fra le pagine di *Super Console*, presentarsi con un dono non è segno di buona educazione, ma un preciso comandamento. Ogni potenziale collaboratore di *Super Console* deve dimostrarsi propositivo, confessare il suo amore incondizionato alla rivista facendo qualcosa di buono per lei, qualcosa che l'aiuti a maturare, a diventare migliore. Il mio dono, in quel lontano mese di luglio del 1998, fu *Briefs from the Outer Worlds*. Una rubrica di rottura, in tutti i sensi. Nel senso che "infastidiva" il grafico (all'epoca Simone Crosignani), costretto a passare diverse ore davanti al monitor con la testa reclinata sulla spalla sinistra per assecondare il mio desiderio di adottare un'impaginazione ribaltata di 90°. Ma soprattutto nel senso che si proponeva di inglobare in una rivista Sony-centrica tutti i sistemi che Sony non erano.

Il primo numero della rubrica si apriva con una ferita al cuore dell'utenza PSone. "La Macchina dei Sogni", quel Dreamcast che all'epoca sembrava destinato a dominare l'universo. Sono trascorsi oltre 4 anni da allora, 4 anni e sembra ieri, 4 anni e *Briefs from the Outer Worlds* - ora solo **OuterWorlds** - è ancora qui, a rompere. E lo fa con rinnovata convinzione, con una copertina tutta sua, una sommario tutto suo (invero alquanto spoglio questo mese), un editoriale tutto suo, addirittura una numerazione delle pagine tutta sua e, infine, i dannati voti in calce alle recensioni, sigilli inespugnabili di una identità ormai affermata. E la cosa mi riempie d'orgoglio.

Ciononostante temo che alcuni di voi troveranno inopportuno questo spazio. Anzi, ne ho la certezza. Avete comprato una rivista dedicata a PlayStation, e pretendete che lo sia al 100%. Io vi capisco. E vi capisce anche l'editore. Ma io me ne frego. Perdonatemi, ma me ne frego. Il videogioco non cresce solo nel ventre siliceo del monolite nero. Fatevene una ragione. Nessuno vi obbliga a restare. Così come nessuno vuole rubare spazio al marchio a cui avete giurato eterna fedeltà. Qui si allargano le vedute. Se volete approfittarne fate pure. Altrimenti sorvolate le prossime nove pagine. Non vi perdereste nulla. Davvero. Perché è impossibile perdere ciò che non si desidera.

marcello**cangialosi**

rubriche

03 **Outernews**
06 **Chronicles**

recensioni

04 **Metroid Prime**
06 **Metroid Fusion**
07 **StarFox Adventures**
08 **Splinter Cell**

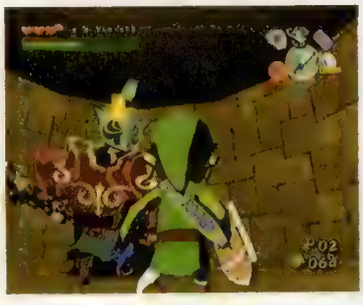
Direttore: marcellocangialosi **Consulenza editoriale:** ivanfulco **Grafica e impaginazione:** stefanozurlini **Collaboratori:** ferrucciocinquemani · enzomorano

Outernews

Zelda Get!

Preceduto da un'allettante campagna promozionale offerente le riedizioni per GameCube di **Zelda: OOT** e **Ura Zelda** in omaggio a chiunque ne prenotasse una copia, il debutto di **Zelda: Kaze no Takuto** (aka **Zelda: The Wind Waker**) sul mercato giapponese è stato accolto molto positivamente dall'utenza locale, con vendite che secondo quanto diffuso da Bloomberg Japan e Media Create avrebbero toccato la notevole quota di 407.700 unità nella prima settimana dal lancio.
In virtù del tifone Zelda, le vendite del 128bit Nintendo hanno subito un'impennata poderosa passando dai 35.000 sistemi piazzati la settimana precedente, a ben 65.000. Per la cronaca, nel medesimo periodo sono state vendute 115.000 PlayStation2 e 13.400 Xbox.

Rimaniamo in area zeldiana, ma spostiamoci dall'altra parte del globo terracqueo. Nintendo of America ha confermato che la promozione attuata in Giappone durante la campagna prenotazioni di **Zelda**, avrà luogo anche negli States in un non meglio specificato periodo antecedente la commercializzazione del gioco (fissata al 25 marzo). Nulla è al momento noto circa un'eventuale perpetuazione dell'iniziativa anche in Europa, dove l'arrivo di **Zelda** è previsto per un non meglio specificato periodo post-primaverile.



WaveBird Wireless Controller

È disponibile da qualche mese in Italia il WaveBird, il primo controller a radio frequenza per GameCube. Al prezzo di 46 euro, è possibile portarsi a casa la periferica, il suo ricevitore (da inserire in una delle porte controller della console) ed un paio di batterie stilo da sistemare nell'apposito alloggio posto nella parte centrale inferiore del controller e che garantirebbero un'autonomia dichiarata di 100 ore di gioco. Dal punto di vista dell'ergonomia e della qualità dei materiali, il WaveBird è assolutamente identico alla versione tradizionale, ma è sprovvisto del sistema di vibrazione interno all'evidente scopo di ridurre al minimo i consumi. Nonostante questa esclusione, il peso del WaveBird, pile incluse, è pari a circa 235 grammi contro i 205 circa dell'originale. Trenta grammi extra che non interferiscono assolutamente sul "feeling" della periferica. Esattamente a metà strada fra il D-Pad ed il C-stick è incastonato l'interruttore di accensione, piccolo e discreto, mentre poco sotto è presente un led che segnala l'accensione della periferica emettendo una soffusa luce arancione. Un altro led, stavolta verde, ammicca dal ricevitore ad ogni input impartito dall'utente. Una rotella posta nella parte centrale/bassa del controller permette inoltre di selezionare uno dei sedici canali disponibili, il quale deve ovviamente corrispondere a quello settato sul ricevitore (provvisto anch'esso di analoga rotella). Per una ricezione ottimale, il manuale di istruzioni consiglia di non usare il WaveBird nelle vicinanze di apparecchi come telefoni cordless, forni a microonde e reti LAN senza fili, e di non superare una distanza di 6 metri dal ricevitore.
Per chi fosse interessato ad organizzare partite in multiplayer a **Super Smash Bros. Melee** su un maxischermo eretto nella piazza principale della propria città (videoludismo senza limitismo), si rende noto che Nintendo ha recentemente adottato la tecnologia AHD a 2.4GHz di Mitsubishi per impiegarla in future edizioni del controller WaveBird al fine di aumentarne la "gittata" e l'accuratezza della ricezione. Ma già quelle dell'attuale versione sono più che sufficienti a consigliarne caldamente l'acquisto.

Final Fantasy Crystal Chronicles

Comparso per la prima volta sulle pagine dei periodici nipponici il mese scorso e presentato al pubblico locale sottoforma di video nel corso dell'evento fieristico Jump Festival tenutosi a Tokyo dal 20 al 22 dicembre, **Final Fantasy Crystal Chronicles** è, assieme a **Final Fantasy Tactics**, uno dei progetti noti in sviluppo presso il Game Designers Studios, una sorta di "branca" di Square indirizzata al supporto delle console Nintendo. La saga di **Final Fantasy** ritorna quindi sul suo sistema di origine, ma lo fa mutando radicalmente impostazione. A giudicare dalle poche informazioni che soffiano dal Giappone, **FFCC** pare votato all'azione in stile **Secret of Mana** piuttosto che alla reiterazione degli schemi classici della saga di derivazione (sebbene ne riproponga alcuni personaggi caratteristici, come i Moogle). I combattimenti hanno di fatto luogo in tempo reale, concedendo totale libertà di movimento ed azioni di attacco, parata ed evocazioni magiche. Quattro utenti potranno partecipare all'avventura contemporaneamente, ed è inoltre previsto il supporto del GBA per scopi al momento poco chiari.

Particolare interessante di **FFCC** è il "Crystal Cage". Un vapore maligno pervade il mondo attraversato dai protagonisti ed il Crystal Cage è l'unico oggetto in mano al party capace di proteggerlo dal contatto col letale effluvio. Un solo Crystal Cage, pertanto equipaggiabile da un solo personaggio alla volta, significa che il gruppo deve restare compatto, facendo appunto gruppo attorno al detentore del prezioso item la cui aura protettiva non si distende all'infinito. Nel corso dei combattimenti, inoltre, il Crystal Cage potrà essere abbandonato per terra al fine di assicurare ai propri compagni una precisa zona franca da cui lanciare i rispettivi attacchi verso le minacce del caso.

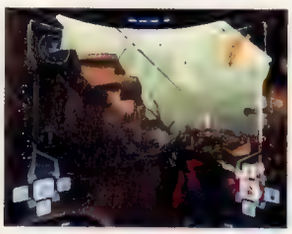
In uscita "entro il 2003", **Final Fantasy Crystal Chronicles** tornerà senz'altro su queste pagine non appena verranno divulgate ulteriori informazioni e soprattutto le prime immagini avulse da vincoli di esclusività con le testate nipponiche.

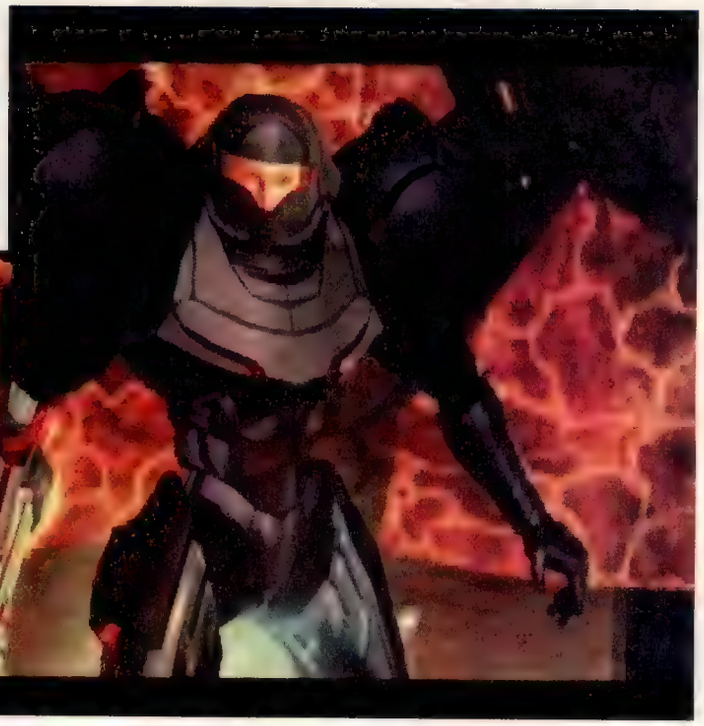
Cube-hazard

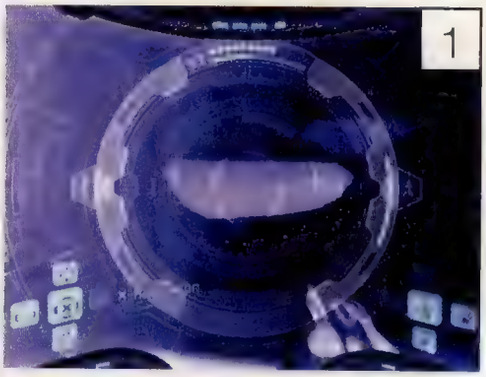
In ossequio al volere di Mikami, la serie di **Biohazard** per GameCube si espande ulteriormente il 23 gennaio prossimo con la commercializzazione in Giappone di **Biohazard 2** e **Biohazard 3** Last Escape al prezzo di soli 4.800 yen cadauno. L'economia dei pacchetti è presto spiegata. A differenza di quanto accaduto con l'epigono della saga capcomiana, le due nuove riedizioni non godranno del medesimo processo di arricchimento cosmetico/contenutistico, presentandosi piuttosto come semplici "rimasterizzazioni" dei loro antenati, datati rispettivamente 1998 e 1999. Analogo trattamento subirà anche **Biohazard: Code Veronica** (già uscito per Dreamcast nel 2000 e per PlayStation2 nel 2001), la cui data d'uscita per GC è al momento ignota. Per amor di precisione si specifica che il remake di **Biohazard 2** che verrà offerto all'utenza GC si basa sull'edizione "Dual Shock" dell'originale per PSone, caratterizzata, appunto, dal supporto dell'allora nuova periferica Sony, ed in particolare del suo stick analogico sinistro, impiegato per la deambulazione e la navigazione fra i menu.

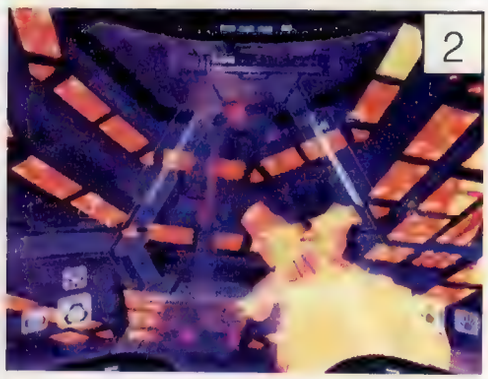
Metroid Prime

Formato: GameCube Produttore: Nintendo Sviluppatore: Retro Studios Versione: Americana









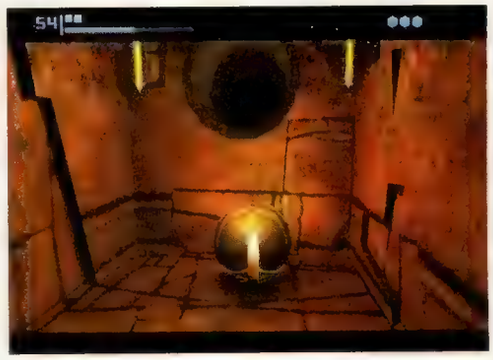
Ognuno dei 4 visori di cui si dispone nel corso dell'avventura ha motivo di essere impiegato costantemente durante il gioco e soddisfa molteplici istanze. Il visore a raggi X (1) può rivelare la presenza di particolari nemici e pedane invisibili ad occhio nudo. Il visore termico (2) si dimostra indispensabile per la navigazione in ambienti oscuri o per l'individuazione di interruttori elettrici celati da pannelli metallici o quant'altro. Lo scanner (3), oltre a permettere l'interazione con alcuni elementi del fondale, offre indicazioni sulle debolezze di boss e nemici.

Avventurarsi nella terza dimensione è operazione spesso letale per giochi concepiti bidimensionalmente. E **Metroid** è un gioco concepito bidimensionalmente. Quando Retro Studios annunciò che **Metroid Prime** non solo avrebbe abbracciato la terza dimensione, ma che l'avrebbe fatto nella maniera più sfacciata possibile, adottando un'irriverente prospettiva in prima persona, il panico fu generale e comprensibile. Ma oggi, dopo 15 ore spese fra le viscere di Tallon IV, il timore è rimpiazzato dalla piacevole consapevolezza che tutto ciò che c'era di buono in **Metroid** c'è anche in **Metroid Prime**, e che la terza dimensione non solo non ha influito negativamente sui tratti caratteriali della serie, ma ne è stato motivo di arricchimento.

La filosofia esplorativa arma/gadget-dipendente, fulcro del piacere ludico offerto dalla serie, è riproposta fedelmente nel lavoro di Retro Studios. L'area esplorabile è immensa e si apre gradualmente al giocatore, man mano che vengono acquisite quelle abilità che consentono l'accesso a zone prima inaccessibili. Ogni nuovo aggiornamento delle funzionalità della tuta di Samus attiva nuove zone esplorabili, a loro volta riconducenti a nuovi potenziamenti che daranno modo di indagare ancora nuovi ambienti, generando un appassionante rapporto di interdipendenza fra la propria "condizione funzionale" ed il respiro dell'esplorazione. Ciononostante, **Metroid Prime** riesce a nascondere solo in parte la sua fondamentale linearità, che vede corrispondere ad ogni nuovo elemento acquisito un unico "percorso significativo" ai fini dell'avanzamento nel gioco. Sebbene dall'acquisizione di una nuova abilità possa talvolta dipendere l'apertura di molteplici vie percorribili, solo una di queste ricompensa il giocatore con un'effettiva prosecuzione nel gioco, con le altre che si limitano a condurre verso un punto morto da affrontare in un secondo momento. Questi punti morti finiscono per comporre un archivio mnemonico da spulciare ogni qual volta si acquisisca una nuova abilità, un evento che potrebbe verificarsi di là nel tempo, esponendo al rischio di non ricordare esattamente in che punto è possibile impiegarla. Al fine di scongiurare l'eventuale smarrimento, il sistema di mappatura automatico implementato dagli sviluppatori provvede a segnalare il "percorso significativo" citato poco sopra ad ogni upgrade conseguito. Una funzione che ha i suoi pro ed i suoi contro. L'aspetto positivo è ovviamente l'alleggerimento dello sforzo mnemonico sopportato dal giocatore, e di conseguenza l'elusione di infruttuose peregrinazioni lungo sezioni che non condurranno da nessuna parte. Quello negativo è l'implicita ammissione della linearità con cui si sviluppa l'avventura, e di conseguenza l'incanalamento della medesima lungo un unico binario. Ad ogni modo, il sistema di aiuti adottato in **Metroid Prime**, alla luce della possibilità di disabilitarlo (o semplicemente di ignorarlo), permette al giocatore di adattare l'esperienza ai propri gusti personali. Chi preferisce cavarsela da solo, è libero di farlo. Chi è stanco di girare a vuoto senza meta, può appellarsi alle indicazioni sulla mappa, a patto che accetti di privarsi del piacere della scoperta (del resto è proprio durante l'esplorazione che hanno luogo i ritrovamenti di importanti add-on).

Con o senza aiuti, **Metroid Prime** è un titolo che consuma le suole. È un'esplorazione che scorre sulle ali della piacevolezza, senza dubbio, ma che costringe all'ineluttabile pratica del "tornare indietro" ogni qual volta si acquisisce una nuova abilità. Malgrado questo fattore sia comprensibile, considerata la natura del prodotto, talvolta non si può fare a meno di constatare la propria subordinazione ad un pretenzioso escamotage utile a diluire il più possibile l'esperienza. Certo, la curiosità di scoprire quali nuovi insidie si celano al di là del passaggio appena sbloccato all'altro capo di Tallon IV, insieme al divertimento prodotto dalla loro negoziazione, mantiene sempre vivo e frizzante l'interesse, così come la consapevolezza che la lunga passeggiata verrà adeguatamente ricompensata. Ma ciò di cui si avverte la mancanza è un sistema di accesso più diretto alle varie zone della mappa. O meglio, sebbene nella parte iniziale/centrale di gioco sia perfettamente lecito imporre l'attraversamento dell'intero sottosuolo lavico delle Magmoor Caverns, per raggiungere l'ascensore che porterà sulle nevi delle Phendrana Drafts, dover ripetere questa ed altre lunghe traversate diverse volte a gioco ormai completato, col pretesto di recuperare dodici artefatti che danno l'accesso al livello finale, appare una fatica inopportuna, anche se tutt'altro che futile (pur di vivere i fantastici scontri finali è accettabile anche una martellata sui genitali). Quando il piacere della scoperta è già stato ampiamente soddisfatto e tutta l'area di gioco è liberamente visitabile, la latitanza di un sistema

Agendo sul dorsale Z è possibile richiamare una mappa tridimensionale corredata di funzioni di zoom e rotazione. A patto che non si disponga di una notevole capacità mnemonica, il suo impiego è imprescindibile per elaborare i percorsi ottimali per raggiungere determinate locazioni.



La trasformazione in sfera (Morph Ball) innesca nuove meccaniche di gioco basate sulla gestione di forze inerziali, gravitazionali e magnetiche. Il suo apporto alla diversificazione dell'esperienza ludica è drammaticamente esaltante. Spesso ci si scopre a rotolare lungo gli ambienti di gioco per il solo gusto di farlo.

*Ad ulteriore dimostrazione della cura riposta nello sviluppo del gioco, **Metroid Prime** è ricco di raffinati dettagli come il riflesso del volto di Samus sulla visiera allorquando investito da una fonte di luce particolarmente abbacinante, o le ossa del suo braccio sinistro esposte dal visore a raggi X (in foto).*

di teletrasporti (tanto per fare un esempio) che consenta di balzare da un capo all'altro di Tallon IV appare se non incomprensibile, quantomeno maliziosa.

Malgrado questi piccoli tarli roditori dell'impianto di gioco (davvero meno inficianti di quanto possa apparire), **Metroid Prime** merita l'incondizionata collocazione in cima all'attuale softeca GameCube. Il prodotto confezionato da Retro Studios è indiscutibilmente un'eccellente dimostrazione di stile e padronanza della grammatica del game design. Nonché una confortante dimostrazione di rispetto verso la serie che intende rinverdire. Non c'è momento di **Metroid Prime** che appaia fuori luogo, che non dia l'impressione di giocare ad un nuovo episodio della saga piuttosto che ad una sua riedizione bastarda. La differenza sostanziale sta più nella forma che nel contenuto, ed anche quando la forma dà adito a meccaniche di gioco inedite, lo fa senza compromettere il feeling originario. La visuale in prima persona, di fatto l'agente principale della potenziale compromissione, si "limita" ad amplificare l'immedesimazione, tant'è che **Metroid Prime** può essere descritto con la più banale delle definizioni: un **Metroid** in prima persona. Non è uno sparatutto in prima persona. Nemmeno un'avventura in prima persona. È **Metroid** vissuto *nei* panni di Samus. Il suo mondo visto attraverso i *suoi* occhi. Alla luce di questa impostazione e delle drammatiche ripercussioni che avrebbe potuto avere sul gameplay, l'unicità che contraddistingue le fasi di combattimento appare ancor più sorprendente. Grazie ad un sistema di lock-on del bersaglio (in virtù del quale testa e braccio armato seguono il bersaglio autonomamente), l'accento si sposta dalla pratica di puntamento a quella prettamente tattico/evasiva, a cui si associano operazioni che un sistema di controllo più tradizionale avrebbe reso di difficile esecuzione, come il rapido accesso alle armi (operabile dirigendo il C-Stick nelle quattro direzioni cardinali) o alle varie tipologie di visori (operabile in maniera analoga, ma agendo sul D-Pad). Può sembrare una piccolezza, ma avere il pollice destro libero di scorrere fra i tasti principali con le loro funzioni di sparo, salto, fuoco missilistico e trasformazione in sfera, facendo di tanto in tanto visita al C-Stick, si traduce in combattimenti dall'elevata fluidità e dall'inusuale spessore tattico, soprattutto nel caso degli scontri con i boss, inopinabilmente i più effervescenti che si siano mai visti da una prospettiva in prima persona. Non solo. Far fuoco agendo sul tasto frontale (A) piuttosto che su quello dorsale è quasi un inconscio rimando alle esperienze ludiche vissute sui sistemi ad 8 e 16bit (e 32bit, considerando il recente **Metroid Fusion** per GBA). Analoga eccellenza in termini di implementazione è attribuibile ai salti. Le numerose fasi platform non soffrono dell'endemica imprecisione che attanaglia le escursioni nel genere condotte dai tradizionali sparatutto in prima persona. **Metroid Prime** non ha pertanto timore di opporre pedane mobili e vertiginosi balzi nel vuoto appesi al Grapple Hook, di condire il tutto con sporadici scontri a fuoco e, più in generale, di allestire situazioni analoghe a quelle vissute negli episodi precedenti nonostante la loro apparente improponibilità nel nuovo contesto prospettico.

L'ottimo lavoro svolto in fase di trasposizione dal bidimensionale al tridimensionale è ovviamente supportato da un altrettanto lodevole comparto tecnico. Ma piuttosto che di potenza bruta, il motore grafico di **Metroid Prime** è un esempio di intelligente gestione delle risorse. Non troverete una sola texture bumpmappata nel titolo di Retro Studios. Non perderete più di qualche minuto a contare tutti i suoi poligoni. Ciononostante non mancherete di essere avvinti dalla sua cosmesi. Se lascerete che la scenografia vi avvolga senza strisciare il naso sulle sue pareti. Se vi limiterete ad affrontare i nemici senza appiccicare gli occhi alla loro struttura poligonale. Se vi lascerete trasportare dal fiume ludico mettendo da parte il freddo spirito analitico, **Metroid Prime** saprà rapirvi nel suo mondo di antiche rovine aliene e complessi laboratori scientifici, nei suoi budelli rocciosi e nelle sue gallerie metalliche. E lo farà a 60fps praticamente costanti.

A conti fatti, **Metroid Prime** è un titolo bello fuori, ma anche bello dentro. Nelle mani sbagliate avrebbe potuto risolversi in un'aberrazione, ma quelle di Retro Studios hanno plasmato l'esatto opposto. Un inaspettato capolavoro che, come **Mario 64** prima di lui, impone la revisione delle proprie convinzioni circa gli effetti del poligono e della prospettiva tridimensionale su giochi concepiti bidimensionalmente, rivalutandoli (gli effetti) come un'opportunità piuttosto che come una condanna.

voto **9 su 10**

Metroid Fusion

Formato: GameBoy Advance Produttore: Nintendo Sviluppatore: Interno Versione: Europea

Metroid: una serie storica. Una colonna portante dell'immaginario nintendofilo. Una delle poche serie capaci di rinnovarsi e innovarsi senza sosta. E ancora: uno degli ibridi meglio riusciti che memoria videoludica possa custodire. Oggi, dopo quasi un decennio dalla sua ultima apparizione (esclusi i ruoli da guest star), Samus Aran è tornata. E il Game Boy Advance, con questo titolo, si dimostra capace di ospitare le serie storiche dei tempi d'oro dei sedici bit, senza però risultare, come purtroppo accade troppo spesso, un mero emulatore portatile. **Metroid Fusion** è molto più di un semplice porting di **Super Metroid**. Lo stile della serie è sempre lo stesso, ma le innovazioni non mancano, e la cura con cui il gioco è stato concepito traspare da ogni dettaglio…

Funzioni narrative

La trama di **Metroid Fusion** ammicca, si capovolge, gioca coi cliché. Inghiotte Alien e digerisce un plot sorprendentemente interessante, considerato che stiamo parlando di un action game. Dopo le avventure narrate in **Super Metroid**, Samus è impegnata in una missione di routine. Durante questa missione viene contagiata da un misterioso virus mutageno, chiamato, con grande originalità, "X". La nostra eroina riesce a sopravvivere all'infezione grazie ad un vaccino, ma con una grave conseguenza: il virus ha modificato la struttura del suo corpo e della sua armatura biomeccanica. Il risultato, come suggerisce il titolo, è una fusione fra corpo e armatura. Un'altra conseguenza, meno appariscente, è che adesso Samus è immune al virus X. Così, quando da una lontana base scientifica arriva una chiamata di emergenza, la scelta di chi mandare ad indagare ricade naturalmente sulla soldatessa corazzata. Evitiamo di svelare altro della trama: basti sapere che, nel corso delle scorribande all'interno della base spaziale, il boss dei boss si rivelerà nientemeno che un vero e proprio doppelganger della protagonista, munito dell'armatura gialla originale tanto cara ai fan della serie. Per quanto non originalissima, la trama si rivela estremamente piacevole. Non tanto per la sua esposizione lineare, quanto per il modo in cui viene data in pasto al giocatore. In **Metroid Fusion** la narrazione ha infatti uno spazio molto maggiore rispetto al passato. Il gioco, per quanto apparentemente "aperto" (non segue infatti una struttura a missioni separate), è in realtà del tutto imperniato su una serie di mini-task da risolvere, tenuti assieme proprio dalla trama. La parte giocata si risolve quindi per buona parte nel raggiungimento di obiettivi ben precisi, più che in scorribande esplorative. Gli ordini sono impartiti dal superiore di Samus, un'intelligenza artificiale con la quale è possibile mettersi in contatto all'interno di apposite stanze, che fornisce informazioni utili per lo sviluppo della trama ed esegue il briefing per l'obiettivo successivo. Quest'ultimo, nella maggior parte dei casi, consiste nel raggiungimento di una particolare stanza, nel recupero di un oggetto o nell'eliminazione di un boss. Una struttura apparentemente molto poco originale, eppure sorretta da un'evoluzione della trama così incalzante e ben articolata da non permettere un attimo di respiro. Questo tipo di impostazione si dimostra oltretutto perfetta per una console come il GameBoy Advance. Un tipo di svolgimento più "aperto", simile a quello adottato per **Super Metroid**, per intenderci, non avrebbe in questo caso reso piena giustizia al portatile Nintendo. Proprio per questo va reso onore agli sviluppatori di avere avuto la capacità di adattare lo stile di gioco tipico di **Metroid** a una fruizione più frammentaria, tipica di un portatile come il GameBoy Advance. Questo è **Metroid Fusion**. Un gioco fortemente narrativo è pieno di azione, pienamente godibile anche con brevi sessioni di gioco, in attesa dell'autobus o in catartica riflessione sul cesso di casa…

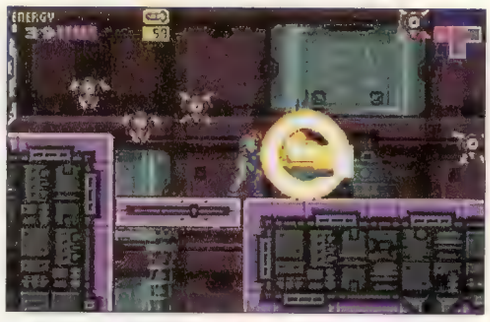
Tecnicismi & Game Design

Dal fronte grafico-sonoro le notizie non possono che essere ottime. Dalle animazioni agli scenari, **Metroid Fusion** si rivela una piccola gioia per gli occhi in formato 240*160 pixel. Le animazioni di Samus stupiscono per precisione e cura dei dettagli, gli scenari sono sufficientemente definiti e il tutto si avvale di un magistrale uso dei colori. Le musiche si rivelano evocative ed eteree come da tradizione, mentre gli effetti decisi e pieni. Insomma, nulla da eccepire: un ottimo lavoro degli artisti Nintendo. Parlando del gioco vero e proprio si rischia invece di cadere nel banale. **Metroid** è sempre **Metroid**. Un misto di azione, avventura, sparatutto; uno shooter dotato di pensiero laterale; un tuffo nella old-school dei videogiochi. Come da copione, lungo i sei livelli di gioco Samus si troverà ad affrontare varie condizioni ambientali (dal livello pieno di fiumi di lava a quello "forestale") e una buona varietà di nemici, spesso piccoli capolavori di caratterizzazione e design. E nonostante il loro respawn possa sembrare irritante, in realtà il tutto contribuisce a mantenere alto il livello di sfida. Proprio perché **Metroid Fusion** gode di un bilanciamento della difficoltà quasi perfetto. Il gioco premia la prontezza di riflessi e il colpo d'occhio, splendidamente aiutato in questo compito dai controlli, ancora più affinati e reattivi rispetto a **Super Metroid**. Per la maggior parte dell'avventura avere la meglio sui nemici vuol dire saltare da una piattaforma all'altra, sparare in tre direzioni diverse e tenere d'occhio eventuali trappole disseminate per le location. Tutto questo contemporaneamente. Alle sequenze più adrenaliniche si alternano sezioni in cui scandagliare cunicoli alla ricerca di nuove stanze segrete, o in cui cercare nuovi modi per sfruttare un'abilità appena acquisita. Come tradizione della serie, infatti, Samus si evolve nel corso del gioco acquisendo nuove capacità. A partire dalla possibilità di trasformarsi in una sfera (sicuramente la skill simbolo della serie), per arrivare all'acquisizione di missili, colpi rinforzati e salti potenziati, ogni nuova abilità permette di rivisitare vecchie sezioni e di scoprire nuove locazioni nei livelli già affrontati. E così i binari prestabiliti della parte di gioco principale si aprono a ventaglio qualora si voglia sviscerare ogni segreto. Un elemento importante, visto che, forse unico vero difetto dell'opera Nintendo, **Metroid Fusion** non dura moltissimo. Le ore di gioco si attestano più sulla media dell'adventure che su quella dell'action game, con la possibilità di terminare l'avventura in una settimana scarsa di gioco. Ma il limite di longevità non è un difetto in fondo così enorme: il bilanciamento generale, infatti, avrebbe sofferto in caso di una maggiore estensione del gioco. Senza contare la possibilità, incoraggiata dalla stessa struttura, di riaffrontare nuovamente l'avventura, anche soltanto per qualche livello. Una volta terminato il gioco, e collegato con l'apposito cavo link il GBA ad un GameCube provvisto di **Metroid Prime**, è possibile inoltre giocare su "grande" schermo ad una versione perfettamente fedele del primissimo **Metroid**. E portando a termine **Metroid Prime** è a sua volta possibile rigiocare **Metroid Prime** con Samus dotata dell'armatura di **Metroid Fusion**. Elementi extra non strabilianti, certo, ma comunque piccoli incentivi alla rigiocabilità…

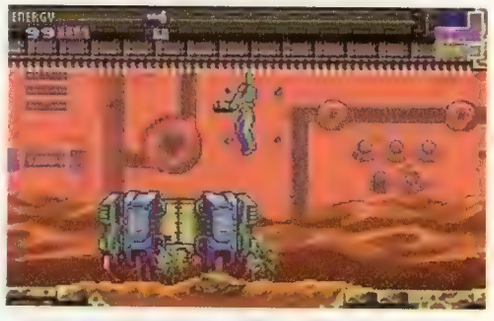
Degna conclusione

Metroid Fusion, senza timore di smentite, è il gioco che indica la via verso il futuro del GameBoy Advance. È il punto di contatto fra passato e presente. Citazionista senza essere fotocopia, innovativo senza snaturare ciò che è stato. Se, come detto in precedenza, troppi ormai considerano il gioiellino Nintendo un semplice emulatore portatile del SNES, l'ultimo capitolo di **Metroid** dimostra come sia possibile andare avanti senza dimenticare di guardarsi alle spalle.

voto 9 su 10



Ecco cosa appare al giocatore quando Samus riceve troppi colpi. Un lampo di luce bianca, l'armatura che esplode, la bionda Samus in bikini e, infine, l'inevitabile Game Over.



*Esattamente come Lara Croft. Meglio di Lara Croft. Anche la corazzata protagonista di **Metroid Fusion** ha la capacità di aggrapparsi ai cornicioni. I centimetri quadrati di pelle esposta sono decisamente di meno, ma in quanto a preparazione atletica non c'è paragone.*

StarFox Adventures

recensione

Formato: GameCube Produttore: Nintendo Sviluppatore: Rare Versione: Europea

Uno sviluppo lungo e tormentato. Tre anni di attesa contrassegnati da continui rinvii e dal trasloco del progetto dal Nintendo 64 al suo più piccolo e performante successore. Ma anche tre anni di attesa ripagati, alla fine, con un gioco bello e longevo: perfetto epilogo per la lunga collaborazione tra Nintendo e i ragazzi di Rare, passati da qualche mese sotto l'egida di Microsoft.

Relegata l'attività sparacchina sulla quale si fondavano le precedenti incarnazioni al ruolo di mero sottogioco, il franchise di **StarFox** sposa con questo suo ultimo capitolo la filosofia dell'action/adventure, presentando un impianto di gioco fedelmente mutuato da **Zelda**. Alla guida del buon vecchio Fox McCloud, il giocatore è chiamato ad attraversare una serie di livelli dalle ambientazioni più disparate, raccogliendo bonus, risolvendo enigmi e facendo valere la propria forza nei confronti di bellicosi antagonisti di varia natura. Il sistema di controllo è molto intuitivo: lo stick sinistro è deputato allo spostamento del personaggio, mentre lo stick C permette di accedere all'inventario per selezionare item e comandi. Come nell'ultimo **Zelda**, inoltre, non esiste un tasto per il salto: è infatti sufficiente portarsi in prossimità di un baratro perché l'irsuto protagonista si produca in un balzo, per la gioia di tutti coloro che sono affetti da "sindrome da piattaforma". Molteplici funzioni sono assegnate infine all'asta magica, una staffa appartenuta a Krystal (personaggio che il giocatore ha modo di conoscere durante il prologo), e che viene adoperata da Fox per sollevare macigni, attivare meccanismi, scagliare palle di fuoco o far ricorso ad altri attacchi speciali (con tanto di visuale in soggettiva e puntatore), disponibili dopo aver raccolto appositi potenziamenti. Ma il più elementare dei compiti assolvibili dall'asta è, ovviamente, quello di fungere da strumento di offesa nei confronti della fauna locale. Grazie ad un'azione congiunta dello stick sinistro e del tasto A, infatti, Fox si può esibire in diversi tipi di combo, efficaci quanto spettacolari. Il fatto che i nemici non offrano, per buona parte del gioco, una sfida sufficientemente ostica, soffoca però leggermente le potenzialità strategiche degli scontri, con combattimenti che si risolvono nella maggior parte dei casi in un rapido martellamento del tasto preposto all'attacco. Una semplicità di fondo che, d'altra parte, interessa anche gli enigmi. I numerosi puzzle, già per loro natura piuttosto banali (usa la spora esplosiva per demolire un muro, spingi la cassa nel punto X, ecc.), vengono infatti ulteriormente semplificati dai suggerimenti offerti magnanimamente dai tanti NPC e da Slippy Toad, saccente compagno d'avventure di Fox contattabile tramite il menu principale. Fattori che, sommati alla possibilità di salvare in qualsiasi momento e alla presenza di bonus curativi in ampie dosi, denunciano la volontà degli sviluppatori di realizzare un gioco dal target quanto più ampio possibile, la cui fruizione scorra senza eccessivi intoppi dal principio alla fine.

La varietà dell'offerta ludica del titolo Rare, garantita dallo sfoggio di ambientazioni e situazioni quanto più eterogenee possibile, viene ulteriormente accentuata da una serie di sottogiochi piuttosto riusciti. Il campo d'azione, in questo caso, va dagli inseguimenti a bordo di gatti delle nevi a reazione a fugaci rimpatriate nell'abitacolo della navetta Arwing. Molto importante, nell'economia del gioco, anche il piccolo Tricky, un cucciolo di dinosauro che funge da spalla di Fox in più di un'occasione. Una volta nutrito con appositi funghi, il trotterellante triceratopo è pronto ad eseguire gli ordini impartiti dal giocatore (tramite delle icone molto intuitive del menu inventario), avvertendolo dell'approssimarsi di nemici fuori visuale, aiutandolo a scoprire i segreti disseminati nell'area di gioco, a risolvere alcuni puzzle (è possibile sfruttarlo, ad esempio, come "peso" per attivare una piattaforma a pressione) e altro ancora.

La realizzazione tecnica di **StarFox Adventures** è senza dubbio di prim'ordine. Il tanto atteso fur-shading, la tecnologia adoperata per rendere più verosimile la pelliccia di Fox (e causa di almeno un paio dei summenzionati rinvii all'uscita del titolo), mostra al fine i suoi frutti. Ma oltre al protagonista, anche tutti gli altri personaggi presentano modelli riccamente dettagliati. Gli scenari, dal canto loro, vantano un'estrema pulizia e sono impreziositi da effetti meteorologici (pioggia, neve, nebbia), dall'implementazione di un ciclo giorno/notte e da una notevole profondità di visuale. Ottime anche le animazioni, mentre il frame rate subisce degli evidenti quanto sporadici cali di performance in alcuni frangenti o aree specifiche. Piuttosto anonime e ripetitive le musiche, di buona qualità invece il parlato, non interessato però dall'opera di localizzazione. La versione PAL del gioco, che presenta il mai troppo lodato selettore 50/60Hz, offre infatti nella nostra lingua solo testi a schermo e sottotitoli, comunque in grado di vantare una traduzione di discreta fattura.

Molto longevo, graficamente sontuoso e dotato di quella magia che solo Rare e Miyamoto sono in grado di conferire ad un gioco di questo genere, **StarFox Adventures** trova il suo limite maggiore nella scarsa originalità, denunciata da un gameplay in più punti debitore nei confronti di **Zelda: Ocarina of Time**. Proprio in virtù di tali somiglianze, comunque, **StarFox Adventures** si candida paradossalmente a titolo più indicato per rendere meno snervante l'attesa della nuova opera zeldiana di Miyamoto. Oltre che, s'intende, per lenire per un lasso considerevole di tempo la sofferenza dei più integralisti tra i sostenitori della grande N, incapaci di accettare il "tradimento" di Rare. L'ardua decisione, tra il comprare un Xbox o far finta che la software house di **Killer Instinct** e **GoldenEye** non sia mai esistita, è rimandata per loro almeno di qualche mese…

voto 8 su 10

Dopo aver raccolto le Celle Carburante, si può adoperare l'Arwing per raggiungere i piani orbitanti attorno al Dinosaur Planet.

Gli scarabei possono essere impiegati per ottenere l'accesso a determinate aree o per comprare mappe e bonus di ogni sorta nel negozio del Rifugio ThornTail.

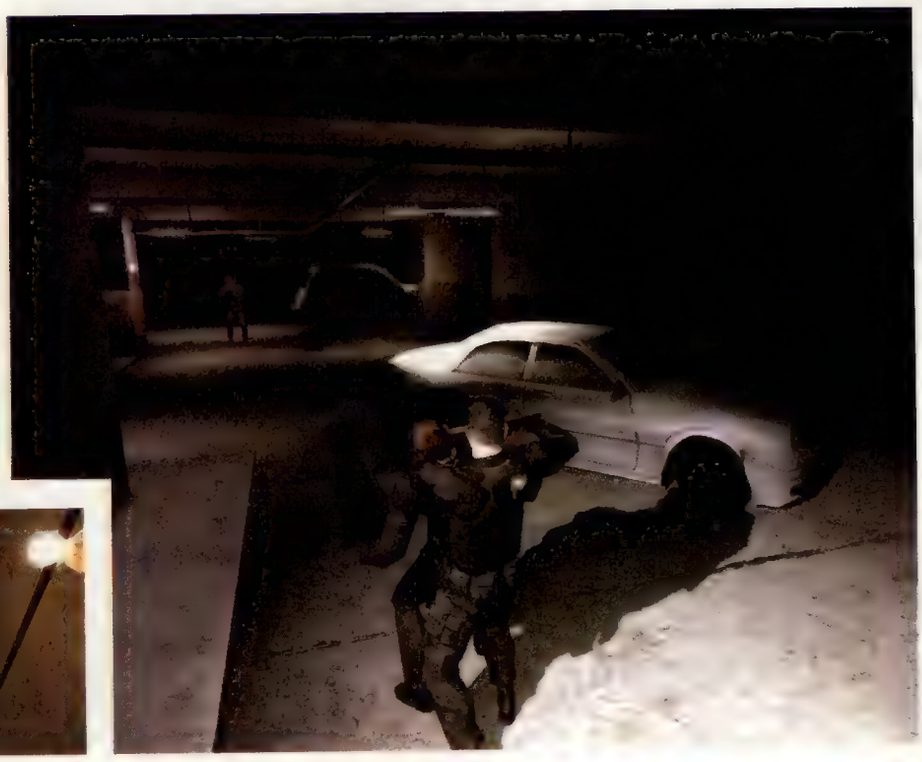
Tom Clancy's Splinter Cell

Formato: XBox Produttore: Ubi Soft Sviluppatore: Interno Versione: Europea

Fra i vari gadget disponibili, la microcamera a fibre ottiche permette di indagare sulle eventuali insidie appostate al di là di una porta chiusa. Purtroppo si raggiunge presto la consapevolezza che casi come quello riportato in foto sono più unici che rari, rendendo superfluo l'impiego dello strumento.

Il primo passo da compiere nell'analisi di **Tom Clancy's Splinter Cell** è cancellare dalla mente **Metal Gear Solid 2**. Il confronto nasce spontaneo, e la comunità videoludica lo impiegherà senz'altro come campo di battaglia su cui condurre le proprie guerre di opinioni, ma la verità è che il titolo Ubi Soft e quello Konami hanno in comune solo la premessa concettuale. Quello che ci ruota attorno elude ogni tipo di confronto diretto. Il capolavoro di Kojima prende il concetto di infiltrazione e ci crea attorno un videogioco in senso stretto, con le sue concessioni alla spettacolarità e all'assurdo, i suoi pasticci genetici, i suoi boss su pattini a rotelle ed i suoi Metal Gear Ray. L'ultimo lavoro di Ubi Soft prende il concetto di infiltrazione e ci costruisce attorno una simulazione che ambisce al realismo più autentico. Niente robottoni, agenti speciali in crisi d'identità, vampiri immortali e soldatesse fortunate. Nei panni di Sam Fisher, un agente segreto al soldo dell'organizzazione di spionaggio americana Third Echelon, si è chiamati ad affrontare delicate operazioni di infiltrazione ed indagine in ambienti altamente sorvegliati, allo scopo ultimo di impedire una guerra internazionale che la diplomazia dei paesi coinvolti pare faccia fatica a scongiurare. Il che si traduce per l'utente in 10 lunghe missioni ad alto rischio, da condurre nell'ombra e nel silenzio più sordo, ottemperando alle direttive comunicate via radio dal coordinatore delle operazioni, il Colonnello Irving Lambert. Subito il sistema di controllo oppone la sua ostilità sindacale. Il processo di assimilazione parte dall'inferno, attraversa il purgatorio ma non si affaccia mai al paradiso. Le numerose operazioni eseguibili, da quelle meramente motorie a quelle di selezione/impiego di armi e gadget, si contendono praticamente tutti i tasti del controller, facendo di tanto in tanto appello alle indicazioni on screen per ampliarsi ulteriormente. Sulle prime è facile che il pollice schizzi inopportuno dove l'istinto comanda, ma col tempo e la perseveranza si consolida una mappa mentale delle funzioni sufficientemente stabile da consentire un rapido accesso a quelle di uso più frequente. Ciononostante si avverte una certa sovra-complicazione rispetto a quanto auspicabile, sebbene il ritmo di gioco lento e ragionato limiti al minimo la necessità di eseguire smanettamenti repentini. Il sistema di puntamento dell'arma, inoltre, per quanto affascinante nella sua rappresentazione (la telecamera si "poggia" sulla spalla destra di Sam, mostrandone solo il volto leggermente reclinato e l'arma impugnata) soffre di una certa lentezza ed imprecisione. Malgrado sia evidente l'intenzione degli sviluppatori di ottemperare al diktat del realismo estremo e allo stesso tempo di dissuadere il giocatore dall'innesco di forsennate sparatorie, quando queste ultime hanno di fatto luogo (può capitare, nessuno è perfetto) la morte o la severa decurtazione energetica sono praticamente inevitabili se non si dispone di una veloce via di fuga.

In qualità di agente segreto esperto nell'infiltrazione e nell'elusione della sorveglianza, Sam dispone di un ricco repertorio di mosse, che vanno dalla banale percorrenza delle sporgenze appeso per le mani, all'inedita discesa a corda con tanto di spinta esercitatile agendo sulle gambe, passando per il salto sul muro con eventuale sospensione a gambe divaricate fra due pareti verticali. Curiosamente, proprio le più spettacolari fra queste manovre hanno scarso motivo di impiego. La discesa a corda, per esempio, è eseguibile esclusivamente in poche zone prestabilite, "contrassegnate" dalla presenza di un camino al quale assicurare la corda. Dall'inizio alla fine del gioco, la sospensione fra due pareti non ha mai motivo di essere eseguita, vuoi per pura sconvenienza vuoi per la latitanza delle condizioni per farlo. Esiste infatti una forte dipendenza di determinate azioni dal "punto esclusivo" in cui è possibile eseguirle (nel caso della sospensione, ad esempio, se le due pareti non si trovano alla distanza prestabilita l'una dall'altra, Sam non si produce nell'acrobazia del caso a dispetto di quanto possa suggerire la logica), il che limita fortemente quella libertà di manovra e di elaborazione tattica che era lecito attendersi. Per non parlare della spettacolarità. Anche la più abusata delle manovre, vale a dire sbirciare al di là di un angolo spalle al muro, seppur implementata, è indubbiamente la più inutile del pacchetto. Laddove in **MGS2** si rivela fondamentale per mostrare la scena dal punto ideale, in **Splinter Cell** è tranquillamente ignorabile. Basta avvicinarsi all'angolo "a rischio" ed agire sullo stick destro (deputato alla libera rotazione del-



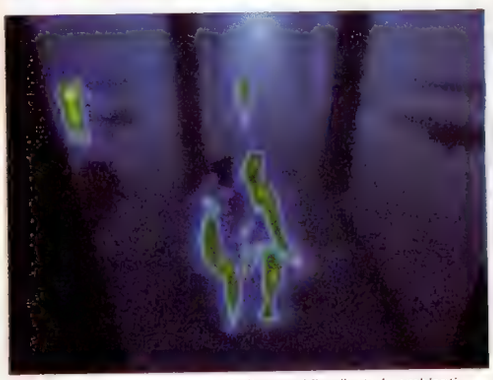
l'inquadratura a 360°) per vedere lì dove di fatto Sam non potrebbe vedere. Il che, ironicamente, corrompe parte del realismo su cui si fonda il titolo Ubi Soft.

Splinter Cell fa di tutto per assicurarsi il titolo di stealth simulator - ed in buona parte raggiunge lo scopo - ma nel puntare l'obiettivo trascura spesso di mascherare la sua struttura interna, quel sostrato di vincoli che servono a limitare il potere discrezionale del giocatore, obbligandolo a seguire le regole stabilite dalla simulazione. È una legge molto banale di game design, eppure così ingenuamente ignorata in **Splinter Cell**. Il giocatore deve essere vincolato, ma non deve rendersene conto. Spesso si analizza l'ambiente circostante, si definisce un accurato piano di avanzamento, si procede, ma ci si scopre impossibilitati a terminare il tragitto semplicemente perché "non previsto" dagli sviluppatori in fase di progettazione. Il che conduce all'infelice dipendenza da un sistema di avanzamento fatto di blocchi e ripartenze, tentativi ed errori, non imputabili ad un genuino errore di giudizio da parte del giocatore, bensì ad un'arbitraria imposizione esterna. Ad aggravare questa progressione a singhiozzo concorre un sistema di istruzione sugli obiettivi della missione alquanto lacunoso, che spesso lascia nel dubbio su cosa si sia chiamati a fare o sulla tempistica. Può così capitare di uccidere una guardia che invece avremmo dovuto pedinare (missione fallita), o di brancolare nel buio (letteralmente) nell'attesa che si verifichi un evento che avrà di fatto luogo solo oltrepassando un determinato punto dell'area di gioco, o ancora di ricevere l'ordine di disinnescare una mina a muro senza avere la più pallida idea di quale sia la procedura. Non è certo appassionante spendere gran parte del proprio tempo libero avanzando cautamente, facendo attenzione alle guardie e a tutto il resto, per poi trovarsi dinanzi ad "indovinelli" risolvibili solo per pura fortuna o dopo svariate capitolazioni. Il sistema di salvataggio basato sui checkpoint risulta pertanto una manna dal cielo, spezzettando i tempi di percorrenza delle lunghe operazioni di infiltrazione con preziosi punti di recupero a cui si farà ricorso molto frequentemente.

Da un punto di vista macroscopico, la dinamica dell'infiltrazione di **Splinter Cell** riprende quanto proposto in **Thief: The Dark Project** (PC, Looking Glass, 1999), sostituendo alla prospettiva in prima persona di quest'ultimo, una più attraente in terza persona. Ma la sostanza non cambia poi così tanto. Come il titolo Looking Glass, quello Ubi Soft è un gioco di attesa nell'ombra, con un occhio all'indicatore del livello di esposizione alla luce e l'altro all'ambiente circostante, in cerca della successiva zona oscura. Le routine di illuminazione/ombreggiatura dinamica che tanta salivazione hanno prodotto e producono in seno alla comunità videoludica, di fatto non partecipano assolutamente ad innovare il gameplay, limitandosi ad assolvere (indubbiamente con successo) ad una mera funzione scenografica. Ed è sorprendente constatare che proprio lì dove l'ombreggiatura dinamica avrebbe potuto offrire nuovi spunti ludici, di fatto li glissa bellamente. Non c'è momento in **Splinter Cell** in cui l'ombra di Sam, così realisticamente proiettata sulla scenografia, esponga al rischio di essere individuati, tanto che presto si dimentica addirittura di prenderla in considerazione durante la pianificazione delle strategie di infiltrazione.

Al di là di tutte le critiche sollevate in questa recensione, **Splinter Cell** non è affatto un gioco mediocre. Soffre indubbiamente di una cospicua dose di difetti, ma offre anche momenti di indiscutibile piacere, sollevando giustificati moti di esaltazione nell'impiego dei vari visori e dei numerosi gadget messi a disposizione durante il gioco (fra cui si segnala l'eccellente telecamera ad azione diversiva). Ma ciononostante si avverte una diffusa approssimazione in ogni comparto del titolo Ubi Soft, nell'intelligenza artificiale (provate a stazionare dinanzi ad una porta impedendo alla guardia al di là dell'uscio di aprirla), nelle animazioni (perfettamente motion captured ma maldestramente integrate alla scenografia), nelle collisioni (abbandonate un cadavere vicino ad un muro per ammirare sconfortanti fenomeni di compenetrazione poligonale), nelle sequenze di intermezzo in tempo reale (decisamente pessime) e così via. Siamo di fronte ad un titolo che avrebbe senz'altro potuto imporsi come il non plus ultra del genere di appartenenza, ma che di fatto pecca della raffinatezza necessaria per ambire a tanto.

voto **7 su 10**



Il visore termico si dimostra un indispensabile alleato in ambienti interessati dalla presenza di nebbia o elementi scenografici composti da materiale leggero come mobili di legno e tendaggi.

Chronicles

Video Games Saga

[ow]

Metroid: l'anomalia dell'ibrido

L'avventura fantascientifica di Nintendo ha inizio nel 1986. Prima di allora **Zelda** aveva già piazzato la pietra miliare del fantasy e **Super Mario** ormai illuminava indisturbato la via del platform. I generi erano stabiliti e le tematiche sembravano ormai ben definite. Poi arrivò **Metroid**. La fervida mente di Gunpei Yokoi diede a questo titolo un'impostazione del tutto originale e, con la discrezione del fuoriclasse, impose un genere che è tuttora inimitabile. **Metroid** non è un RPG, non è un platform e nemmeno uno shooter: non è nessuno di questi generi. Eppure, allo stesso tempo, ne è una sintesi perfetta.

Metroid | NES | 1986

Futuro remoto: la Federazione Galattica mantiene la pace nello spazio cosmico. Niente guerre, niente sangue. L'unico neo dell'idillica situazione è rappresentato dai pirati spaziali. Questi ultimi vengono a sapere dell'esistenza, sul pianeta SR388, di una letale forma di vita sconosciuta e, tenendo fede al loro nome, decidono prontamente di rubare questo nuovo essere per utilizzarlo come arma biologica. Il nome della creatura è metroid. Una sorta di medusa volante, estremamente veloce a riprodursi, difficilissima da uccidere e capace di succhiare energia ad altri esseri viventi. I pirati spaziali, dopo aver trafugato i metroid, si rifugiano sul pianeta Zebes, preparando un attacco biologico. Il contrattacco della Federazione fallisce e l'ultima speranza rimane nelle mani di un singolo soldato, Samus Aran, che si ritrova così sulla superficie del pianeta armato soltanto di un fucile impiantato in un braccio. Man mano che si inoltra su Zebes, Samus sblocca le armi e le abilità insite nella sua armatura. A partire dalla possibilità di rannicchiarsi a palla di cannone, per arrivare all'ice beam (l'unica arma in grado di distruggere i metroid), ogni abilità può essere sfruttata in più modi, spingendo il giocatore a tornare sui propri passi alla ricerca di locazioni precedentemente irraggiungibili. Dopo centinaia di caverne attraversate e nemici spazzati via, Samus si troverà a fronteggiare Mother Brain, un enorme alieno informe, vera mente dietro le azioni dei pirati spaziali. Dopo la distruzione del boss, come prevedibile, all'interno della base si innescherà il classico processo di autodistruzione.
Fine dell'avventura. Banale? No: il vero colpo di scena sarà un altro. L'allibito videogiocatore scoprirà alla fine dell'avventura che Samus Aran è una donna. Inizia così il protofemminismo videoludico…

Oltre il colpo di scena finale, anche tutti gli altri ingredienti di **Metroid** avevano già l'aria di essere dei precursori dei tempi. Innanzitutto il modo geniale in cui si dipanavano i livelli. L'orizzontalità di **Super Mario** era solo un ricordo: **Metroid** si estendeva in alto e in basso, Samus penetrava le viscere di Zebes e ogni stanza poteva deviare in ogni momento dal classico "procedi da sinistra a destra", per proporre passaggi in cui scendere, cunicoli da esplorare, nemici da congelare e da usare come trampolino per raggiungere zone superiori. Le nuove abilità non erano mai abbandonate a caso nei livelli. Ogni accessorio o arma aveva la sua funzione o le sue funzioni. Il quid ludico consisteva proprio nello scoprire dove e come utilizzare queste nuove abilità, nel tornare indietro appena acquisita una nuova funzione, nello scovare una stanza segreta piena di bonus per l'energia o per i missili. **Metroid**, in definitiva, era puro game design…

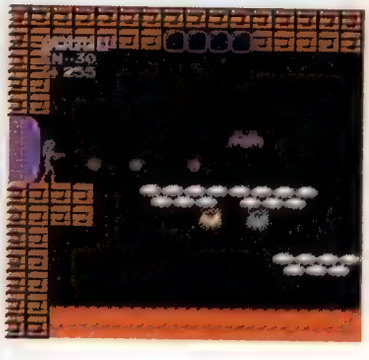
Scheda Artistica
Titolo: **Metroid**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action – Shooter - Adventure**
Formato: **NES**
Anno di produzione: **1986**

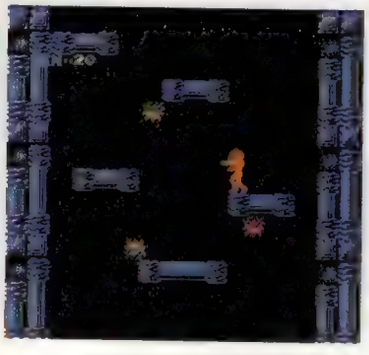
Metroid 2 | GameBoy | 1991

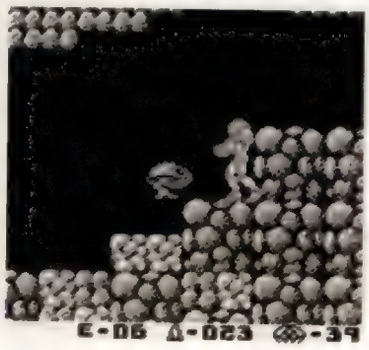
Alla luce delle vendite del primo titolo, era quasi certo che la simpatica razza dei metroid tornasse a far avere notizie di sé. E quindi, puntuali come la stupidità umana, ecco di nuovo gli infestanti parassiti, approdati stavolta sugli schermi portatili del GameBoy. Dopo l'incidente di Zebes, la saggia Federazione Galattica, invece di abbandonare al proprio destino gli alieni, decide di mandare una spedizione scientifica su SR388, pianeta d'origine dei metroid. Naturalmente gli scienziati inviati spariscono nel nulla appena sbarcati sul pianeta e, ancora una volta, Samus Aran è la prescelta per indagare sugli eventi. Appena arrivata su SR388, però, Samus scopre un'amara verità: quelle che aveva fronteggiato finora erano soltanto le versioni larvali dei metroid. I veri metroid, chiamati Metroid Alpha, sono molto più complessi. E più pericolosi, naturalmente. Così, fra un missile lanciato a un Metroid Gamma (variante capace di attaccare con scariche elettriche), e la consueta scoperta progressiva delle abilità nascoste, Samus arriva finalmente ad affrontare il metroid regina, esattamente come Ripley in Aliens. Appena sconfitto il boss, la nostra eroina si accorge che è rimasto un uovo di metroid e, con notevole tempismo, questo si schiude proprio di fronte a lei. Samus, novella Konrad Lorenz, si lascia prendere dalla tenerezza e, invece di blastare il piccolo metroid senza pietà, decide di portarlo con sé. E qui finisce la narrazione…

Ludicamente parlando, **Metroid 2** non era poi così diverso dal predecessore. Nessuna grossa novità per quanto riguarda gli oggetti, a parte qualche nuovo gadget come il visore ad infrarossi (utile per vedere al buio e scoprire passaggi nascosti) o la "spider ball" (che permetteva di scalare pareti e soffitti mentre si era sotto forma sferica). La maggiore novità della meccanica di gioco consisteva nel nuovo obiettivo primario: eliminare tutti i metroid, il cui numero veniva indicato da un apposito contatore a schermo. Molto più pratica, invece, l'ultima delle modifiche: un vero e proprio sistema di salvataggio. Mentre il primo **Metroid** rilasciava delle password da dover inserire ogni volta che si voleva riprendere la partita, la cartuccia di **Metroid 2** permetteva finalmente il salvataggio. Non una grandissima novità, ma sicuramente un metodo per rendere più agevole il gioco. Purtroppo l'elenco delle migliorie termina qui. *More of the same*, insomma, ma niente di eccessivamente nuovo. Proprio per questo motivo **Metroid 2** viene ricordato oggi come l'episodio "peggiore" (notare le virgolette) della serie, pur rimanendo uno dei migliori giochi disponibili sul portatile Nintendo. Per lasciarsi alle spalle questa carenza di innovazione, i seguaci di Samus dovranno aspettare il 1994, anno di uscita di…

Scheda Artistica
Titolo: **Metroid 2**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action – Shooter - Adventure**
Formato: **GameBoy**
Anno di produzione: **1991**



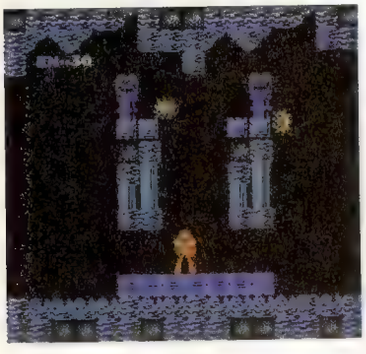


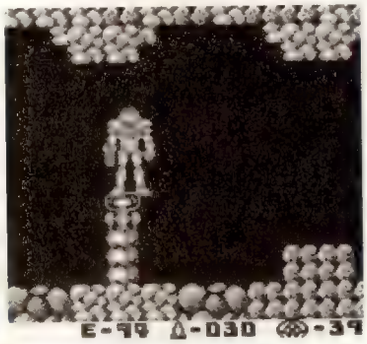


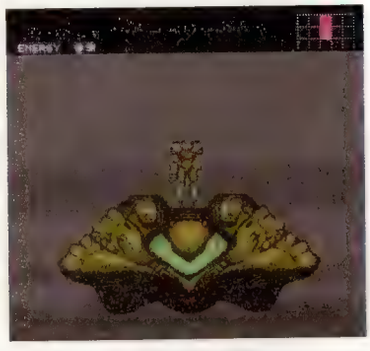
Super Metroid | Super NES | 1994

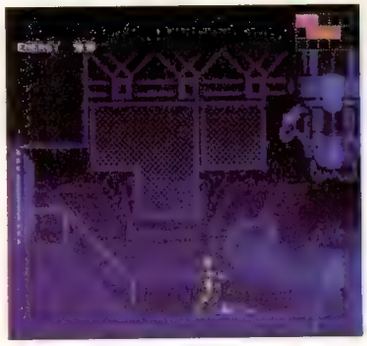
Samus strikes back (again). I pirati spaziali hanno di nuovo messo le loro luride mani sui metroid, e tocca di nuovo alla donna in tuta spazial-militaresca rimettere a posto gli avvenimenti. E questa volta Samus dovrà tornare sul famigerato pianeta Zebes. Come dire: tutto lì è iniziato e tutto lì deve concludersi. Ironicamente, proprio mentre il gameplay di **Super Metroid** si rivelava un enorme balzo in avanti rispetto ai precedenti episodi, la trama si abbandonava ad una sequela di citazioni e rimandi alle passate avventure. Samus iniziava l'avventura entrando proprio dall'uscita di emergenza attraverso cui era scappata nel primo **Metroid**. Inoltre, nel corso del gioco si aveva modo di scoprire che Mother Brain, in realtà, era tutt'altro che distrutto. Tra i livelli di gioco tornava anche il piccolo metroid che Samus aveva salvato in **Metroid 2**, diventato ora una bestia gigantesca. Il finale, che vedeva Samus contrapporsi nuovamente a Mother Brain, sembrava chiudere i conti col passato, visto che l'intero pianeta Zebes esplodeva, portando con sé (almeno apparentemente) anche tutti i metroid rimasti.

Nonostante **Super Metroid** non sia l'ultimo episodio della serie, rappresenta comunque la migliore chiusura possibile di una trilogia. Dal punto di vista grafico l'opera Nintendo era una vera e propria gioia per gli occhi, probabilmente una delle vette più alte mai raggiunte dal Super NES. Le fredde caverne di **Metroid**, per quanto affascinanti, erano ormai preistoria: in questo episodio la varietà grafica si offriva in tutta la sua maestosità, ostentando con disinvoltura scenari naturalistici e location fortemente tecnologiche, ambienti tropicali e ambienti artici, luce e buio. Le musiche, tratto comune nella serie di **Metroid**, si confermavano dei piccoli gioielli sonori di atmosfera, stile e discrezione, continuando fieramente ad opporsi al banale legame fra shooter e musica martellante. Un simile stato di grazia non poteva che coinvolgere anche la meccanica di gioco. Recuperate tutto ciò che di positivo si è detto riguardo **Metroid** ed elevatelo al quadrato. Il risultato si avvicinerà quasi alla realtà. Il gioco riprendeva infatti tutti gli elementi che avevano fatto grandi i precedenti episodi, introducendo inoltre nuovi gingilli tecnologici utili a rinfrescarne la struttura. Il nuovo fucile al plasma e l'armatura che permetteva a Samus il movimento sott'acqua sono due esempi dei nuovi aggeggi disponibili durante l'avventura. In definitiva: se il primo episodio poteva apparire come un buon incrocio fra **Super Mario** e **Zelda**, **Super Metroid** affermava definitivamente la non classificabilità della serie. Perché descrivere **Metroid** non basta: bisogna giocarci, non c'è alternativa. Solo così si possono scoprire i tantissimi tocchi di classe, le raffinatezze e le genialità di un gioco che, ancora una volta, non è shooter, non è RPG, non è platform…









Scheda Artistica
Titolo: **Super Metroid**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action – Shooter - Adventure**
Formato: **Super NES**
Anno di produzione: **1994**

*(a sinistra) Le tre schermate iniziali dei tre episodi di **Metroid**. Interessante notare l'evoluzione grafica della protagonista, rammaricandosi nel contempo per la scomparsa della splendida tuta "a zampa d'elefante" del primo episodio.*

nextmonth

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: sergiocangialosi@libero.it

Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello - Extended edition

(*Lord of the rings: The Fellowship of the Ring*, USA 2001)

Tutto ebbe inizio con la forgiatura dei Grandi Anelli. Tre furono dati agli Elfi, esseri immortali molto saggi e leali. Sette ai Re dei Nani, grandi minatori e costruttori di città nelle montagne. E nove anelli furono dati alla razza degli uomini che, più di ogni altra cosa, desiderano il potere. Perché in questi anelli erano sigillati la forza e la volontà di governare tutte le razze. Ma tutti loro furono ingannati, perché venne creato un altro anello. Nella terra di Mordor, tra le fiamme del monte Fato, Sauron, l'oscuro Signore, forgiò in segreto un Anello sovrano per controllare tutti gli altri. E in questo Anello riversò la sua crudeltà, la sua malvagità e la sua volontà di dominare ogni forma di vita. Un Anello per domarli tutti…

La mitologia tolkeniana approda sul grande schermo grazie a quel paffuto folletto di Peter Jackson che, dopo gli epocali *BrainDead* e *Bad Taste* e la trasferta americana di *The Frighteners*, ritorna nella sua natia Nuova Zelanda per condurci in un viaggio fantastico nella Terra di Mezzo. La saga di Jackson/Tolkien riesce ad emozionare e a meravigliare perché frutto d'amore. Amore per un libro epico, consumato in primis dal regista e poi da tutto il resto delle persone che vi hanno lavorato per ben un anno e mezzo. Quella di Jackson non è una trasposizione dal libro alla pellicola, né il riassunto parlato di un tomo di oltre mille pagine, bensì un affresco ben riuscito di quei paesaggi, di quei personaggi e di quelle vicende che agli inizi del secolo Sir. Tolkien partorì dalla sua fervida mente, deciso a conferire una mitologia propria alla terra d'Inghilterra.

Per quale motivo questa Extended Edition dovrebbe troneggiare nella vostra videoteca digitale? Semplicemente perché, oltre ad essere dal punto di vista cinematografico un'opera unica, e tecnicamente il miglior DVD mai pubblicato dalla nascita del supporto digitale. Sia la qualità video che la traccia audio in DTS ES 6.1 pongono questa versione un gradino al di sopra della già eccellente edizione precedente. La distribuzione del film su due supporti digitali ha permesso l'adozione di un bitrate più elevato per l'encoding audio/video. Ma non solo. L'Extended Edition de *Il Signore degli Anelli* è una versione unica del film, creata appositamente per questa edizione. Peter Jackson, libero da costrizioni in termini di durata, ha inserito oltre trenta minuti di materiale filmico, originariamente escluso dalla versione proiettata sul grande schermo. Trenta minuti che sviluppano maggiormente le caratteristiche dei personaggi, con più humour, più storia e più del mondo creato da J.R.R. Tolkien. Jackson non ha semplicemente inserito scene tagliate, ma ha affrontato questa nuova edizione del film come se fosse un nuovo film. Lui e John Gilbert, responsabile del montaggio, hanno valutato con la massima attenzione il materiale da inserire e lavorato al fine di portare le nuove immagini allo stesso livello di chiarezza del film uscito al cinema. Nuovi effetti speciali, nuovi dialoghi registrati e nuovi effetti sonori creati per questa versione. Howard Shore, al fine di mantenere la stessa fluidità musicale della versione precedente, ha composto ed inciso una nuova colonna sonora con la London Philarmonic Orchestra. Il risultato finale è un'opportunità unica per i fan del libro di vedere il loro amato mondo portato a nuova vita con maggiori dettagli, e per coloro appena introdotti nell'universo di Tolkien, un'occasione di apprezzarne le meraviglie. Un video artista ha documentato l'intero periodo della lavorazione. Tutto quanto si poteva videoregistrare è stato videoregistrato, dai primi incontri per i disegni, alla ricerca dei luoghi per girare il film, dalla costruzione delle scene, a quella delle miniature e delle creature. Non mancano ore di interviste inedite a tutti coloro che hanno partecipato alla creazione del film, condotte appositamente per questo DVD. Tutti gli attori, la troupe, Weta Workshop e Digital hanno contribuito dando il loro tempo, le loro risorse, e i loro ricordi per questa edizione, regalando (si fa per dire) la straordinaria opportunità di apprezzare il talento e la passione che hanno permesso a Jackson e la sua cricca di portare sul grande schermo la splendida Terra di Mezzo.

Scheda artistica:

Regia
Peter Jackson
Sceneggiatura
J.R.R. Tolkien (romanzo), Peter Jackson, Frances Walsh, Philippa Boyens
Interpreti principali
Elijah Wood (Frodo Baggins), Ian McKellen (Gandalf), Viggo Mortensen (Aragorn), Sean Astin (Samwise Gamgee)
Prodotto da
New Line Cinema, WingNut Films

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1 EX), Ita (DTS ES 6.1), Ing (DD 5.1 EX)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Quattro commenti audio, documentario di 3 ore inerente ogni aspetto del film
Supporto	4 x DVD 9
Distribuito da	Medusa
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	€50

>>incoming

MOVIE*news*

Londra 1898. L'Età Vittoriana è prossima alla sua conclusione e il ventesimo secolo si avvicina. È un'epoca di passaggio, di grandi cambiamenti e di ristagno, di casto ordine e di ignobile caos. È un'era a cui servono campioni. Allan Quatermain, il Capitano Nemo, Hawley Griffin, il Dr. Henry Jekyll, Mr. Edward Hyde e Mina Murray sono questi campioni, e insieme costituiscono la lega degli Straordinari Gentleman. Tratta da una riuscitissima serie a fumetti sceneggiata da Alan Moore (Sin City) e Kevin O'Neill, **The League of Extraordinary Gentlemen** ora è anche un film in fase di post produzione e in uscita in America verso la metà di luglio. L'anomala squadra di supereroi pronta a difendere con ogni mezzo la sicurezza nazionale è capeggiata da Sean Connery nei panni di Quatermain, mentre alla regia troviamo Stephen Norrington (*Blade*). Speriamo bene nella riuscita del film e God save the Queen.

Il regista del fortunato remake del nipponico Ring, Gore Verbinski, è in questo periodo impegnato nelle riprese dell'anomalo adattamento cinematografico di una grande attrazione del parco giochi della Disney: **The Pirates of the Caribbean**. Ambientato su un atollo nel mar dei Caraibi nel diciassettesimo secolo, il film narra le vicende del pirata gentiluomo Jack Sparrow (Johnny Depp) impegnato a fronteggiare un gruppo di pirati guidato dal capitano Blackheart (Geoffrey Rush), deciso a rompere i sigilli di una maledizione che lo tiene intrappolato tra la vita e la morte.

The League of Extraordinary Gentlemen

Johnny Depp

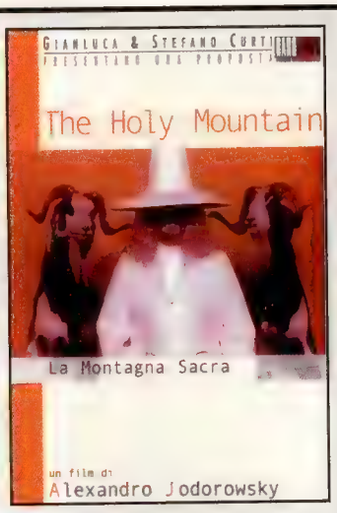
La montagna sacra

(*La Montaña sagrada*, USA-MEX 1973)

Dopo essere riuscito a scappare da un'orda di bambini inferociti pronti a crocifiggerlo, un ladro giunge in cima ad una torre in cui è allestito il laboratorio di un misterioso alchimista. Questi trasmuta gli escrementi del ladro in oro, chiedendogli poi se desidera essere trasformato egli stesso in metallo prezioso, ovvero in un essere immortale. L'uomo accetta. L'alchimista lo conduce così in una sala le cui pareti rappresentano gli arcani maggiori delle carte dei Tarocchi, e gli presenta coloro che gli saranno compagni nel lungo e faticoso viaggio iniziatico. Si tratta di altri sette ladri, ma di alto livello poiché sono gli uomini più potenti della Terra. Ciascuno di essi è associato ad un pianeta del sistema solare: Fon (Venere), Isla (Marte), Klen (Giove), Sel (Saturno), Berg (Urano), Axon (Nettuno), Lut (Plutone). L'obiettivo da raggiungere è la Montagna Sacra: qui risiedono infatti i nove saggi detentori del segreto dell'Immortalità, di cui loro dovranno prendere il posto. Il pellegrinaggio può dunque avere inizio.

Surrealista, anticapitalista, visionario, anticlericale, pacifista, alchemico; Jodorosky è tutto questo e anche di più (sceneggiatore delle più belle saghe fantastiche del fumettista Moebius). Per apprendere appieno la stravagante vicenda del film bisognerebbe anzitutto ripercorrere il passato dell'eccentrico regista (fondatore, insieme a Artaud e Arabal, del Teatro della Crudeltà) e della sua passione per le religioni asiatiche, l'alchimia e per artisti del calibro di Fellini, Leone, Browning e Bunuel. Considerato come il Cecil B. De Mille del cinema underground, dopo l'uscita del western-mistico *El Topo*, Jodorowsky ha visto il suo nome viaggiare velocemente tra i circoli culturali della New York "bene" di Warhol e dei Beatles, i quali appoggiarono (George Harrison è tra i produttori del film) la realizzazione di questo kolossal molto contestato dai benpensanti.

Onore al merito alla RaroVideo per aver riportato all'attenzione del grande pubblico il bizzarro film di Jodorowsky, oltre che l'ancor più riuscito *El Topo* (1973), su supporto digitale. Questo per la gioia di tutti i fan del cineasta cileno che da tempo attendevano un'edizione simile. Che quest'ultima sia stata curata con attenzione è evidente sia analizzando la gradevolezza dei



Scheda artistica:

Regia
Alejandro Jodorowsky
Sceneggiatura
Alejandro Jodorowsky
Interpreti principali
Alejandro Jodorowsky (l'alchimista), Horácio Salinas (il ladro), Zamira Saunders (la donna scritta)
Prodotto da
ABKCO Films Inc., Producciones Zohar

Scheda tecnica

Formato schermo	2.35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 2.0), Ing (2.0)
Sottotitoli	Ita
Contenuti speciali	Commento video del critico Massimo Monteleone, booklet, contenuti per PC
Supporto	DVD 9
Distribuito da	RaroVideo
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	£22

menu che l'interessante opuscolo contenuto all'interno della confezione. La versione del film qui riportata è quella integrale senza alcun taglio. Durante il film si nota la presenza di un paio di innocui aloni giustapposti sulle aree genitali degli attori che, per esigenze di copione, recitano come mamma li ha fatti. Il video purtroppo è quello che è trattandosi di un film dei primi anni settanta, poco definito e sporco. Interessante, infine, la presenza fra gli extra di un discorso del critico Monteleone incentrato sulla figura del regista, che in soli dieci minuti ne ritrae un profilo più che dettagliato.

Dark Water

(*Honogurai mizu no soko kara*, JP 2002)

Dopo il successo planetario raggiunto con la saga di *Ring*, Hideo Nakata attinge anche questa volta dalla fervida mente dello scrittore Kôji Suzuki (meglio noto come lo Stephen King del Sol Levante) per un film ad alta tensione emotiva privo di sangue, ma dall'alto contenuto "spiritico". L'uso di una colonna sonora impeccabile, pronta a far sobbalzare gli spettatori dalle loro poltrone nei momenti clou, e la creazione di atmosfere claustrofobiche grazie all'ottima location del palazzo fatiscente, contribuiscono alla riuscita di questo film e alla conferma del talento di un regista votato all'horror. Nakata si dimostra conoscitore dei tempi dell'horror facendo muovere il film in sordina, buttando lì qualche indizio "strano" e al tempo stesso tentando di giustificarlo razionalmente,

Yoshimi Matsubara è in procinto di ottenere l'affidamento della figlia dopo la dolorosa separazione dal marito ed il successivo scontro legale. Per incominciare una nuova vita con la sua piccola bambina, decide di prendere casa stabilendosi in un spazioso appartamento all'interno di un mastodontico, ed un po' cupo, palazzo condominiale. Dal momento in cui prendono possesso del nuovo appartamento, strani e raccapriccianti eventi incominciano a succedersi. Mentre dall'appartamento superiore (vacante) provengono passi di persone che corrono durante le ore notturne, il soffitto incomincia inspiegabilmente a gocciolare creando, poco a poco, una chiazza d'umidità sempre più grande. Ad appesantire la situazione ci si mette anche una borsetta rossa, per bambine, che la madre troverà a più riprese, in luoghi diversi, pur tentando ogni volta di sbarazzarsene. Yoshimi incomincia ad indagare sui precedenti inquilini del piano superiore e viene a conoscenza della scomparsa, avvenuta anni prima, della bambina che vi abitava. Il succedersi di eventi sempre più strani e la concreta minaccia di perdere l'affidamento della figlia, rischiano di incrinare seriamente la psiche della donna che già da qualche notte sogna di una bambina dall'impermeabile giallo e con una borsetta rossa (proprio quella) mentre aspetta sotto la pioggia scrosciante che i genitori la vengano a prendere all'uscita dall'asilo…

Scheda artistica:

Regia
Hideo Nakata
Sceneggiatura
Kôji Suzuki
Interpreti principali
Hitomi Kuroki (Yoshimi Matsubara), Kanno Rio (Ikuko)
Prodotto da
Oz Production

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Jap (DTS 6.1)
Sottotitoli	Ing
Contenuti speciali	Trailer
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Widesight
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	$11

per poi rompere ogni indugio con venti minuti finali ad altissima tensione. Il montaggio delle immagini non è serrato, dando così la possibilità di conferire più realismo al film e renderlo quindi ancora più toccante.

Il disco di Regione 3 edito dalla cinese Widesight gode di un master video di ottima qualità, contraddistinto da immagini sempre ben definite, anche nelle numerose scene girate in carenza di luce. La traccia audio in DTS offre un ottimo esempio di panning degli effetti sonori localizzando il gocciolio dell'acqua nei quattro angoli della vostra stanza. Il prezzo ridottissimo dell'edizione quasi supplica l'acquisto di questa stupenda ghost story da degustare da soli e al buio per un effetto assolutamente agghiacciante.

DVD*news*

È italiana, è giovane, coraggiosa e ha tanta voglia di far bene. Si tratta della casa editrice romana **RaroVideo**, con il suo catalogo, sempre in continua crescita, di prelibatezze per appassionati di cinema "contro". Attenta al recupero storico di opere di difficile reperibilità, la label romana ha pubblicato, dal 1999 ad oggi, VHS di opere semisconosciute o date per perse di autori culto quali Derek Jarman (*Sebastiene*), Krzysztof Kieslowsky (*Non desiderare la donna d'altri*), Lars Von Trier (*L'elemento del crimine*), Peter Jackson (*Splatters: gli schizzacervelli*), Andy Warhol (*Vinyl*) e molti altri ancora. È da qualche mese che la RaroVideo ha iniziato la pubblicazione dei suoi film anche su supporto digitale. Dopo la pubblicazione de *La montagna sacra* e *El topo* di Jodorowsky, è prevista prossimamente la commercializzazione di una serie di DVD dei primi film di Shinya Tsukamoto (del periodo "metallurgico"): *Tetsuo I*, *Tetsuo II* e *Le avventure di Denchu Kozo* (trasmessi in TV all'interno di *Fuori orario*, ma mai portati su digitale). Questi film, presentati in maniera rigorosamente originale, godranno del formato anamorfico, dei sottotitoli in inglese e in italiano, e di una preziosa intervista esclusiva al regista stesso. Per tutti gli estimatori di Tsukamoto si segnala che RaroVideo possiede anche i diritti di altre sue due opere: *Bullet Ballet* e *Tokyo Fist*.

Tutti coloro che non avessero già acquistato la pur ottima edizione di **Paura e delirio a Las Vegas** edita da Cecchi Gori, adesso saranno "costretti" a farlo per mano della Criterion. Il prestigioso catalogo digitale della casa statunitense si arricchirà a fine gennaio di un'edizione simile, per accuratezza e ricchezza di materiali, a quella di *Brazil*. Oltre alla traccia audio in DTS e ad una nuova masterizzazione video supervisionata dallo stesso Gilliam avremo: il commento audio del regista, un altro ad opera di attori e produttore, un'intervista audio con il mitico scrittore Hunter S. Thompson, un documentario della BBC e, udite udite, materiale su Oscar Zeta Acosta alias il mitico Dr. Gonzo.
Unico neo sarà probabilmente l'assenza di sottotitoli.

Paura e delirio a Las Vegas

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

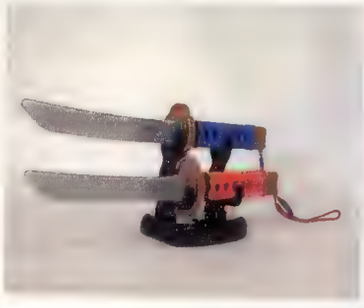
Oddities No. 12: ZUBA ZUBA BLADE, IL TAIKAN GAME SECONDO TAKARA

Il successo dei Plug-It Game, console non programmabili con software e controller incorporato, ha convinto negli anni diverse case giapponesi a cimentarsi in questo tipo di giochi. Nei numeri 96 e 98 di **Super Console** abbiamo descritto la serie Taikan Game, che ha inaugurato il genere dei Plug-It Game dotati di rilevazione dei movimenti del giocatore. In questo numero di **Oddities** ci dedicheremo ad un progetto similare ad opera di Takara, che in quanto a genialità non è certo secondo all'originale proposto da Epoch.

Zuba Zuba Blade (il cui titolo è ricavato unendo il termine onomatopeico giapponese che corrisponde ad "affettare" con la parola "lama" in inglese) è un simulatore di samurai in cui si combatte brandendo delle graziose spade giocattolo. La caratteristica più accattivante di questo gioco è rappresentata dalle due piccole katane costituenti il suo sistema di controllo. Lunghe quaranta centimetri, le spade sono state realizzate replicando gli elementi peculiari delle vere spade giapponesi, quali lo tsuba a protezione della mano o la ricopertura dell'impugnatura al fine di offrire una presa più salda. La necessità di contenere l'ingombro dei controller e nello stesso tempo di fornirli di un manico di dimensioni accettabili, ha costretto però i suoi ideatori a falsare le proporzioni dell'arma, che ha finito per acquistare un aspetto tendenzialmente fumettoso e caricaturale. Ogni katana è abbinata ad un fodero, la cui presenza non è un fatto puramente estetico. Alcune prove di abilità richiedono infatti di conservare l'arma rinfoderata fino alla momento dell'attacco, imitando la tecnica laijutsu. Sotto l'elsa della spada è inoltre posizionato un pulsante, la cui funzione varia a seconda del sottogioco che si deve affrontare.

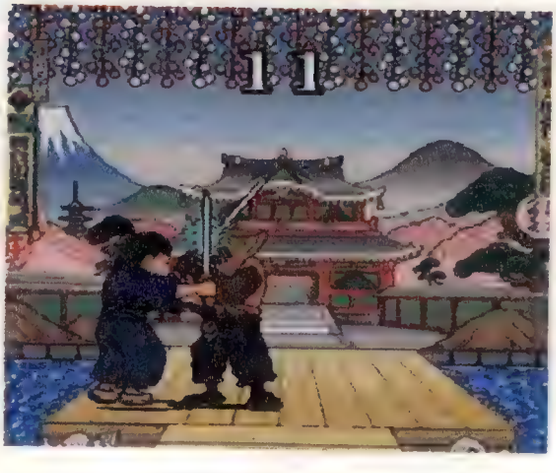
L'accesso ai numerosi giochi contenuti in **Zuba Zuba Blade** avviene esplorando un castello medioevale in qualità di samurai senza padrone in cerca di lavoro. In totale sono disponibili dodici differenti sottogiochi, che spaziano dalle gare di destrezza ai combattimenti. Buona parte di essi possono essere affrontati in coppia con un amico, in modalità sfida oppure in cooperativa. Alcuni dei lavori che vi vengono offerti hanno un carattere parodistico, come ad esempio quando si è assunti come cuoco in un ristorante con l'incarico di affettare al volo le verdure gettate nel pentolone, distinguendo inoltre tra il cibo e gli oggetti non commestibili lanciati per errore. Una modalità che richiede la collaborazione di due giocatori è invece l'impiego come Kuroko, una sorta di assistente di scena, durante una rappresentazione di teatro Kabuki. Posizionati rispettivamente a sinistra e a destra dell'attore protagonista, i due partecipanti devono proteggerlo dai secchi che gli vengono scagliati contro. Ma sono presenti anche giochi più seri, quali la scuola di scherma giapponese, in cui si gioca in soggettiva, e la gara di laijutsu, con i classici manichini di paglia come bersaglio.

Giocare a **Zuba Zuba Blade** è un'esperienza insolita, divertente, ma anche molto stancante. Nonostante la leggerezza dell'arma, agitarla in continuazione nel tentativo di affettare i propri bersagli lascia le braccia indolenzite dopo pochi minuti di gioco, specie se si prova ad emulare Musashi Miyamoto affrontando da soli le modalità in cooperativa impugnando entrambe le spade. Fortunatamente, una volta sazi di spade e samurai, non si è costretti a smontare la propria console per il timore che sfiguri davanti al televisore. Ispirata dalla forma dei controller, Takara ha infatti modellato la base contenente l'hardware secondo la forma di un Katana Kake, sopra il quale è possibile posizionare le vostre armi trasformandolo così in un bizzarro soprammobile. Assolutamente geniale.



La base può essere alimentata sia a batterie che mediante alimentatore, mentre le spade, per ovvi motivi di praticità, funzionano solo a pile.

Il pulsante è posizionato appena sotto l'elsa della spada, in modo da poter essere agevolmente utilizzato con il dito indice. Alla base dell'impugnatura una cordicella scongiura eventuali cadute dell'arma.



Dovendo mantenere il prezzo del prodotto in linea con gli altri Plug-It Game, noti per la loro economicità, Takara ha fatto uso di un hardware dalle capacità grafiche limitate.

*Durante il Tokyo Toy Show 2002, Takara ha affidato la presentazione di **Zuba Zuba Blade** al duo comico giapponese T.I.M.*

gestione: IvanFulco & FerruccioCinquemani
feedback & segnalazioni: RnBcafe@katamail.com

[book] Game Design: The Art and Business of Creating Games

Negli Stati Uniti piovono libri di Game Design. L'esplosione del fenomeno dei testi sulla "teoria & pratica del videogioco" ha portato negli ultimi anni ad un notevole numero di pubblicazioni, spesso opera di figure di secondo piano dell'industria statunitense. Ma insieme alla pioggia di libri, questo fenomeno ha visto anche la nascita di un luogo comune, secondo il quale molte di queste opere sono legate da un tratto comune: una diffusa banalità. Il libro di Bob Bates, **Game Design: The Art and Business of Creating Games**, non si adopera in modo particolare per smentire questo luogo comune. Tra le oltre 300 pagine del libro edito da Prima Tech trova spazio una descrizione completa del processo di realizzazione del videogioco, a partire dall'high concept (l'idea di base di un videogioco) per arrivare alle trattative con le case di pubblicazione. L'opera di Bates si divide in 4 grandi sezioni: *Design*, *Teams*, *Development* e *The Business*. La prima sezione, estesa per circa metà del testo e di certo la più importante, è costituita da una panoramica sugli elementi da considerare in fase di progettazione del videogioco. Dai principi generici del game design alle questioni specifiche per ogni genere, Bates si muove nel campo dello storytelling e dell'Intelligenza Artificiale, con un'intera sezione dedicata all'analisi dei puzzle implementabili in un videogame. Ma è una lettura priva di mordente. Stimolato dalla vastità degli argomenti proposti, in grado di coprire buona parte delle questioni da gestire praticamente in sede di sviluppo, il lettore si inoltra tra i brevi paragrafi del libro con atteggiamento sempre più circospetto. La sensazione di trovarsi di fronte ad una raccolta di banalità è nitida già dopo alcuni minuti di lettura. "Se tutti i tuoi tester continuano a usare la stessa arma o unità – sentenzia Bates - questa è troppo potente, ed è necessario che tu la renda meno efficace. Se c'è un'altra arma che nessuno usa, è troppo debole, quindi potenziala". E ancora: "Non mettere il giocatore in una posizione nella quale non può vincere e non lo sa". Oppure: "Introduci il giocatore nel livello e aumenta la difficoltà mentre vai avanti. Non fare che la parte più difficile del livello sia la prima cosa che il giocatore deve affrontare". Un fiume di concetti nella maggior parte dei casi condivisibili, ma evidentemente basici, superflui, dalla diffusa inutilità per chi, almeno per qualche anno, abbia calcato le scene del videogioco. Anche da semplice videogiocatore. E mentre si scorrono le pagine, alla ricerca di qualche spunto geniale che, sia chiaro, non si troverà, ci si rende anche conto di altre due caratteristiche dell'opera di Bates: il chiaro orientamento al videogioco PC e alla filosofia americana. Nonostante alcuni sporadici riferimenti al mondo console, Game Design si muove sempre sui campi tipici della produzione PC, indagando con particolare attenzione sulle sue strutture ed i suoi generi preferenziali. Spazio agli strategici o ai *first person shooter*, ma poca luce per il platform o il beat'em up, per portare solo alcuni esempi. Una scelta non condannabile, ma che sfocia inevitabilmente in un vero limite: la poca attenzione verso la produzione orientale. Il lavoro di Bates, in estrema sintesi, è il genere di testo nel quale si può leggere il consiglio di "dare al proprio personaggio una frase ad effetto", in puro stile Duke Nukem o Terminator. Concetti o orientamenti che potrebbero risultare poco condivisibili per chi, da anni, si confronta con la cultura del videogioco di matrice orientale.

È nella seconda parte del libro che l'ovvietà di fondo comune ai primi capitoli lascia in parte il posto a motivi d'interesse, quando Bates procede a descrivere il ruolo degli elementi del team (sez. *Teams*), le fasi del processo di sviluppo (sez. *Development*) o alcune linee da seguire per la sopravvivenza sul mercato (sez. *The Business*). Pura conoscenza da addetto ai lavori che, molto yankee-pragmaticamente, si riversa su carta sotto forma di consigli da sviluppatore navigato. La scarsa conoscenza di questi elementi, favorisce in questo modo il ritorno di attenzione da parte del lettore, nonostante anche in questo caso la poca incisività di molti capitoli penalizzi la qualità complessiva delle sezioni. Ma a questo punto l'opera di Bates è già conclusa. E rimangono solo molti dubbi per la sua effettiva utilità, in un panorama di testi sul game design che offre di certo scelte migliori.

Scheda informativa
Autore: Bob Bates
Editore: Prima Tech
Anno: 2001
Pagine: 308
Prezzo: 29.99$
Lingua: Inglese

[cd] Final Fantasy VII OST

Marzo 1997. Il trentacinquesimo numero di **Super Console** dedica la copertina ad un Cloud Strife armato di spadone, a cavallo di una moto. Il titolo sotto l'immagine reca lo strillo: "**Final Fantasy VII** – Il gioco di ruolo definitivo!". Sono trascorsi ormai cinque anni e quattro sequel di **Final Fantasy** da quel giorno. E com'è consuetudine nel mondo dei videogames, ciò che è successo cinque anni fa è storia. Eppure la frase su quella copertina del 1997 non è sbagliata: **Final Fantasy VII** è ancora, in un certo senso, il gioco di ruolo definitivo. Nessun RPG pubblicato dopo **FFVII** è riuscito a proporre la stessa carica innovativa, lo stesso misticismo della trama, lo stesso carisma. Quello che ci troviamo oggi a giudicare è il commento sonoro del RPG più famoso di sempre. Curiosamente, all'uscita del gioco molti hanno considerato proprio la colonna sonora l'aspetto più debole di un'opera altrimenti giudicata un capolavoro assoluto. Ma ormai è trascorso tempo sufficiente da permettere un giudizio obiettivo e ponderato. E lo diciamo fin dall'inizio: **Final Fantasy VII OST** è un capolavoro, un'opera monumentale divisa in quattro CD, per un totale di ottantacinque brani in cui è racchiuso tutto il senso della serie **Final Fantasy**. Ascoltare questa colonna sonora è un viaggio attraverso radure, villaggi, montagne innevate e metropoli sconfinate. È un susseguirsi di sentimenti, speranze e disperazioni. Ma nessuna supponenza: la grandezza di Uematsu sta nell'umiltà. **FFVII OST** non ha ambizioni di genialità, è piuttosto un'opera di artigianato, di amore nei confronti della musica e dei videogiochi. Il commento sonoro non è mai slegato da ciò che appare sullo schermo o stridente nei confronti del senso complessivo dell'opera. È un monumento, ma è fatto con uno scalpellino. E anche in quanto a varietà, **FFVII OST** è una foresta di generi, una selva di ritmi e forme melodiche. C'è la bossanova tropicale di *Costa del Sol*, il tribalismo di *Cosmo Canyon*, il surf pulpfictioniano di *Electric de Chocobo*, addirittura una martellante *Hurry!*, che sembra presa di peso da un telefilm poliziesco americano degli anni '70. D'altra parte ci sono anche musiche che più si addicono ad un RPG, che più seguono gli stili tipici del genere. Melodie rarefatte, come la splendida *FFVII Main Theme* che parte come una musichetta rilassata ed esplode nel finale, o lunghe suite, come *World Crisis*, al cui interno momenti ritmici si avvicendano in continuazione ad altri più riflessivi. L'aspetto che più stupisce, però, non è tanto la qualità della musica in sé, ma la sua potenza evocativa. Anche quando la memoria non aiuta ad associare un brano ad una ben precisa fase del gioco, è infatti la musica stessa a suggerire il momento o l'oggetto cui è legata. Esemplari, in questo senso, i vari brani dedicati ai singoli personaggi. Ad esempio, anche senza sapere i titoli dei brani, è difficile non associare lo swing di *Cait Sith's Theme* al relativo goffo personaggio, o l'incedere marziale di *Barrett's Theme* alla figura del mastodontico leader di Avalanche. Forse, più che nel corso del gioco, è ascoltando la colonna sonora di **Final Fantasy VII** che ci si rende conto della grandezza della musica, di come ogni singolo attimo del gioco sia sottolineato, commentato, e addirittura chiarito dalla colonna sonora: non c'è un solo aspetto o una sola situazione del gioco che non abbia un corrispettivo musicale. Facile, a questo punto, supporre che in **FFVII OST** si scada nel manierismo, nella didascalica sottolineatura di ciò che è già evidente. Facile, ma sbagliato: Uematsu non scivola mai nella banalità. Per quanto evocativa, la musica di **Final Fantasy VII** non è mai prevedibile. Ogni brano contiene una piccola sorpresa, un cambio di ritmo, una melodia che prende una piega inaspettata, un'improvvisa apertura che salva anche la musichetta più banale e risaputa al centesimo ascolto. Ma non sono comunque tutte rose e fiori. La colonna sonora di **Final Fantasy VII** sfrutta infatti il chip sonoro di PlayStation, e la qualità ne risente. Il suono è quasi piatto, sintetico fino all'osso: dispiace notare come per una colonna sonora di questo tipo, profondamente "emozionale", si sia optato per la mancanza assoluta di qualsiasi strumento reale. Come conseguenza, quindi, le tracce tendono a rivelare un'eccessiva omogeneità sostanziale. Peccato, perché questo è davvero l'unico appunto che si può muovere ad un disco altrimenti perfetto, una riuscitissima sintesi di un'intera carriera. Quella del Maestro Nobuo Uematsu.

Scheda informativa
Autore: Nobuo Uematsu
Editore: Sonmay
Anno: 1997
Note: 4 CD, 23 (71:56) + 21 (65:14) + 23 (70:47) + 18 (69:14) tracce

<Retrohistory

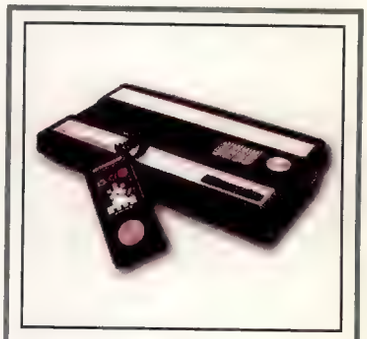
Feedback: brizio@sisinfo.it

Mattel Intellivision: La televisione intelligente/1

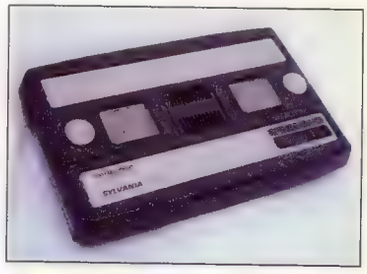
Dal 1945, anno della sua fondazione, la Mattel è protagonista di spicco nel mercato dei giocattoli, grazie ad alcuni prodotti che sembrano non sentire il peso degli anni, come la Barbie e le macchinine Hot Wheels. Recentemente, questi ed altri popolari marchi Mattel hanno fatto la loro comparsa sui nostri monitor grazie ad alcune produzioni software di qualità non eccelsa, ma con buoni risultati in termini di vendita (più che sufficienti a ripagare completamente gli investimenti fatti per l'acquisto delle licenze). Diversamente da oggi, in cui la Mattel cede a terzi i diritti per lo sfruttamento dei propri marchi nel settore videoludico, nel passato la società americana è stata protagonista di primo piano del mercato dei videogiochi, contribuendo a scrivere alcune tra le pagine più significative della sua storia tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80, in piena *Golden Age*.

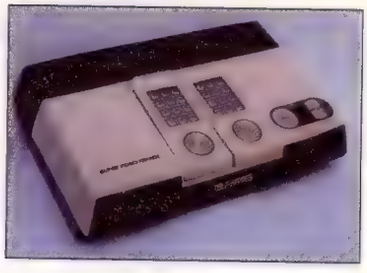
I primi passi verso l'elettronica applicata ai giocattoli vennero fatti all'inizio degli anni '70, con l'apertura di una divisione del reparto Ricerca & Sviluppo dedicata all'analisi delle nuove tecnologie elettroniche a basso costo che erano state da poco lanciate sul mercato. Alcune di queste vennero messe a buon frutto fin dalla metà degli anni settanta, con la commercializzazione di una linea di videogiochi portatili che si rivelò di grandissimo successo tra i ragazzini assetati di novità. Lancio e distribuzione furono curati dalla nuova divisione della società, creata ad hoc per questa tipologia di prodotti: la Mattel Electronics divenne così un marchio leader in un mercato ancora in fasce ma in grandissima espansione. Il reparto R&D della ME si rivelò molto attivo, e già nel 1976 iniziò a lavorare sul progetto di una console programmabile da collegare al televisore di casa. Impulso decisivo a continuare il progetto arrivò in seguito dal fulmineo successo ottenuto dall'Atari VCS 2600, a partire dal 1977. Un progetto così ambizioso necessitava però di un aiuto esterno, che arrivò dalla APh Technology Consultants, una società che aveva già collaborato con la Mattel, occupandosi del software, durante lo sviluppo dei suoi primi handheld. La APh individuò ben presto, in un catalogo di componentistica della General Instruments, un prototipo di console programmabile che poteva essere costruito utilizzando esclusivamente circuiti integrati economici prodotti dalla stessa società. Il prototipo si chiamava Gimini 6900 e divenne la base per lo sviluppo dell'Intellivision. I tecnici della General Instruments furono entusiasti all'idea di lavorare su un sistema per videogiochi e diedero la massima collaborazione a Mattel e GI, che chiesero modifiche sostanziali all'hardware per venire incontro alle richieste dei programmatori. La principale richiesta di questi ultimi fu quella di introdurre una grafica programmabile in luogo degli sprites fissi di cui il Gimini era dotato: l'uso di elementi grafici preconfigurati era difatti visto come un handicap notevole da parte degli sviluppatori di giochi. A sviluppo quasi ultimato, il management della Mattel decise però di sospendere ogni ulteriore passo, non ritenendo fattibile un inserimento in un mercato dominato dall'Atari e già ricco di concorrenti che non erano riusciti a ritagliarsi più di una piccola fetta di pubblico. All'inizio del 1979, un alto dirigente della società riuscì però a far cambiare idea ai colleghi, grazie ad una spettacolare dimostrazione delle capacità dell'hardware messo nel dimenticatoio, e ad ottenere semaforo verde per concludere lo sviluppo e lanciare il sistema sul mercato. Nel giro di pochi mesi il sistema venne definito in tutte le sue componenti grazie alla stupefacente sinergia dei due team, che lavorarono al progetto fin dai primi passi: la APh si occupò dello sviluppo del software di sistema (chiamato con l'altisonante nome di "Executive"), mentre un team interno alla Mattel si occupò della definizione dell'hardware e del design complessivo della macchina, inclusi i tanto discussi controller a disco. Nonostante le pressioni della Texas Instruments, che cercò di vendere alla Mattel i propri processori e circuiti integrati ad un miglior prezzo rispetto alla concorrenza, gli sviluppatori decisero di mantenere la componentistica della General Instruments da tutti considerata molto più potente e, per fortuna, la dirigenza decise di accontentarli per evitare il rinvio di quasi nove mesi della commercializzazione del sistema a cui sarebbero stati costretti in caso di modifiche così radicali. Il design finale utilizzava perciò il potente processore GI 1610 a 16 bit come CPU, mentre la grafica era pilotata da un chip custom che permetteva di visualizzare immagini a 16 colori con una risoluzione massima di 160 x 96 pixel. Caratteristiche che permettevano alla macchina di essere più potente di ogni altra console prodotta dalla concorrenza e di molti home computer presenti in quegli anni sul mercato.

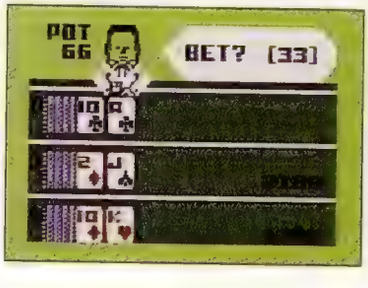
Il test market, pratica molto diffusa in quel periodo per evitare il lancio di prodotti rischiosi, avvenne a Fresno nel 1979: il sistema venne immesso sul mercato contemporaneamente a quattro cartucce (**Poker & Black Jack**, **Math Fun**, **Armor Battle** e **Backgammon**) e ottenne risultati di vendita strabilianti nella cittadina californiana, dando perciò il via libera alla commercializzazione a livello nazionale. Nel 1980 il sistema raggiunse così il mercato americano con il nome di Intellivision Master Component (Intellivision era il frutto della contrazione delle parole Intelligent e Television) al prezzo di 299$, con la cartuccia **Las Vegas Poker & Black Jack** inclusa nel prezzo. Le vendite furono subito elevate ed andarono aumentando, complice il costante abbassamento del prezzo che nei due anni successivi fece raggiungere la quota di 3 milioni di sistemi venduti in tre anni nei soli Stati Uniti. Il successo del sistema attirò anche diverse società dell'elettronica di consumo e della grande distribuzione, che contattarono la Mattel Electronics per ottenere la licenza per produrre proprie versioni della macchina. La prima in assoluto fu la Sears, catena di grandi magazzini americani che offriva i propri prodotti anche con vendita per corrispondenza e che non era nuova ad operazioni di questo tipo: già da alcuni anni proponeva un clone ufficiale dell'Atari 2600 con il nome di Sears Video Arcade. Dimostrando scarsa fantasia, il clone ufficiale dell'Inty fu chiamato Super Video Arcade: la macchina, perfetta copia dell'originale (a parte alcune differenze cosmetiche di poco conto), fu affiancata da una serie di giochi che, licenze sportive a parte, rappresentavano l'esatta copia degli originali. Ma anche se la Sears propose diverse esclusive per 2600, non arrivò mai a commissionare giochi originali per Intellivision. Gli altri cloni della console furono proposti dalla Tandy (marca di proprietà della Radio Shack, catena di negozi per l'elettronica e produttrice della popolarissima gamma di home computer TSR) e dalla GTE Sylvania, società produttrice di televisori che da diversi anni ha cessato di esistere. Entrambi i sistemi, commercializzati con il nome di Tandyvision One e di GTE Sylvania Intellivision, furono prodotti in un numero abbastanza esiguo di esemplari e sono tuttora molto ambiti dai collezionisti americani di videogiochi. Grazie al successo del sistema, il team responsabile del suo sviluppo divenne molto ben considerato in seno alla società ed ottenne carta bianca per sviluppare innumerevoli periferiche che contribuirono a rendere ancora più speciale l'Intellivision.

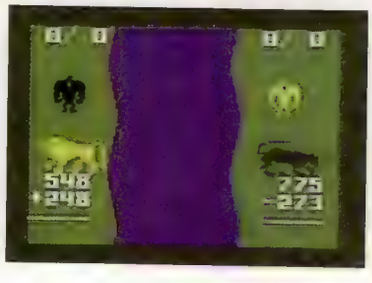


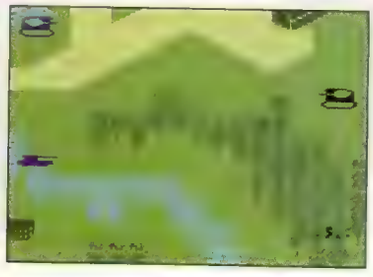
Mattel Intellivision
Produttore: Mattel Electronics
Processore: GI CP1600 a 16bit
Velocità: 0,5 Mhz
Memoria: 160 Byte [RAM] / 7 Kbyte [ROM]
Risoluzione: 196 x 160
Colori: 16 su schermo (da una palette di 32)
Sonoro: 3 voci / mono
Anno di commercializzazione: 1980











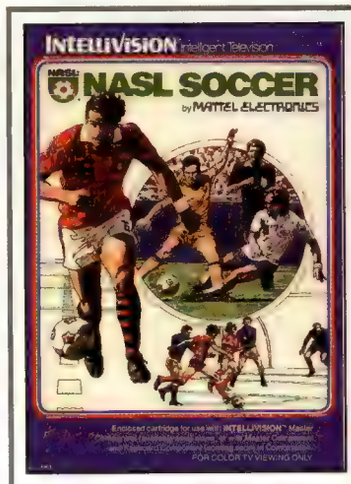
Mattel Intellivision: La serie sportiva/2

Nei primi anni di produzione, le cartucce dell'Intellivision furono divise in linee identificate con colori specifici, che rappresentavano le diverse categorie di gioco prodotte per il sistema. Una di queste linee, caratterizzata dal colore blu, si rivelò assolutamente fondamentale per la macchina, visto che raccoglieva i giochi sportivi. Questi divennero la vera e propria killer application della console, grazie alle innovative caratteristiche di cui erano dotati. In quegli anni i giochi sportivi prodotti per i sistemi concorrenti risentivano ancora molto dell'influenza dei primi **Pong** multigioco, in cui discipline sportive come tennis, hockey ed altre erano simulate molto approssimativamente. Anche sull'Atari 2600 i giochi sportivi lasciavano molto a desiderare e, seppure giocabili, non avevano nulla a che vedere con gli sport che avrebbero dovuto rappresentare. La Mattel invece si spinse oltre, cercando di introdurre novità sia nel comparto grafico sia nella giocabilità: i titoli sportivi furono quelli su cui vennero fatti i maggiori investimenti, non solo a livello di sviluppo, ma anche di licenza ufficiale, visto che per ognuno di essi furono acquistati i costosi diritti di sfruttamento delle leghe professionistiche americane. NBA, NFL, Major League di baseball, PGA Tour Golf e la NASL (la vecchia lega professionistica americana di calcio) furono solo alcune delle leghe che vennero contattate dalla Mattel per l'acquisto dei diritti esclusivi. Per fortuna della Mattel, le spese affrontate per l'acquisto dei diritti furono ampiamente ripagate dal successo ottenuto dai vari giochi sportivi prodotti, per i quali gli sviluppatori interni alla società fecero considerevoli sforzi allo scopo di offrire prodotti all'insegna dell'innovazione. L'importanza che veniva data dalla Mattel ai giochi sportivi era testimoniata anche dalla scelta di utilizzare un ex-atleta, il da noi poco conosciuto George Plimpton, come testimonial ufficiale per la campagna pubblicitaria americana. Inizialmente contattato per pubblicizzare solo i giochi sportivi, Plimpton divenne così popolare da venire utilizzato fino alla fine del 1982 in tutti gli spot prodotti, indipendentemente dalla tipologia dei giochi.

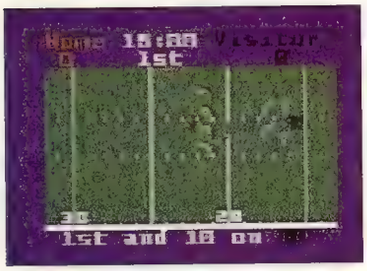
La linea di giochi sportivi, commercializzata con il nome di "Sport Network", venne lanciata con una serie di pubblicità comparative che mettevano a confronto varie discipline sportive nelle versioni per Intellivision ed Atari 2600. Queste ultime uscivano letteralmente distrutte dal confronto diretto e la pubblicità si rivelò fondamentale durante i primi mesi, dopo il lancio commerciale a livello nazionale. I giochi si dimostravano eccezionali anche e soprattutto se consideriamo che vennero quasi tutti prodotti su cartucce di soli 4KB: in uno spazio così ridotto i programmatori della APh, responsabili di quasi tutta la produzione iniziale di software, riuscirono a fare dei veri miracoli. Gran parte di questi facevano uso di trucchi vari per poter mostrare su schermo le due squadre complete, visto che la console non poteva visualizzare più di 8 sprites contemporaneamente: il trucco più usato era quello di alternare, a seconda delle necessità, elementi in movimento e rappresentazioni statiche dei giocatori (che in quest'ultimo caso diventavano parte integrante dello sfondo). Quasi tutti i giochi sportivi furono commercializzati nel 1980 sia dalla Mattel che dalla Sears, con l'unica differenza che questi ultimi utilizzavano nel titolo il solo nome dello sport e non le licenze pagate a caro prezzo dalla Mattel. I più impressionanti si dimostrarono indubbiamente i giochi di squadra: **NFL Football**, **Major League Baseball**, **NASL Soccer**, **NHL Hockey** e **NBA Basketball** vendettero tutti moltissimo e si rivelarono giocabili come nessun altro titolo sportivo prodotto in precedenza.

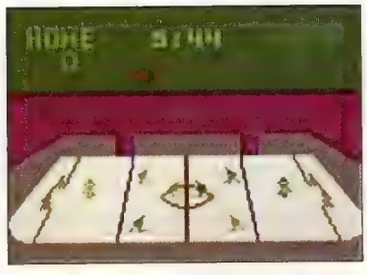
Major League Baseball divenne ben presto la cartuccia per Intellivision più venduta di tutti i tempi, superando la quota di un milione di unità vendute tra il 1980 e la metà del 1983. Secondo alcuni dati non ufficiali, almeno altre 500.000 unità furono distribuite fino alla fine del 1989 dalla INTV Corporation, la società che acquistò i diritti per la commercializzazione del sistema dalla Mattel dopo il fallimento della sua divisione elettronica. In Europa la killer application si rivelò invece il calcio, che, nonostante la differente denominazione della disciplina in Inghilterra, fu commercializzato sempre con il nome di **NASL Soccer**. Per sfruttare al massimo l'effetto del gioco, la cartuccia divenne ben presto il pack-in ufficiale per l'Europa, andando a sostituire il poco interessante **Las Vegas Poker & Blackjack**. Tra le discipline non di squadra ricordiamo invece gli stupendi **Tennis**, **PGA Golf**, **US Ski Team Skiing**, **Boxing** e **PBA Bowling** che, pur non riuscendo a raggiungere i livelli di giocabilità degli altri titoli, rappresentavano pur sempre un notevole passo in avanti. Il **Tennis**, in particolare, si presentava per la prima volta come una vera simulazione che cercava di scostarsi il più possibile dai precedenti tentativi, troppo spesso limitatisi a emulare **Pong** più che il gioco del tennis. Anche gli sport con motori raggiunsero il sistema: dopo il deludente **Auto Racing**, i fan della console dovettero aspettare fino al 1984 per mettere le mani sul più volte rimandato **Motocross**, che utilizzava innovative routine fisiche per rendere realistico il gioco. Il programmatore, Rick Koenig, riutilizzò in seguito le stesse routine anche per altri giochi, tra cui lo spettacolare **Racing Destruction Set** prodotto per Commodore 64 in seno alla Electronic Arts.

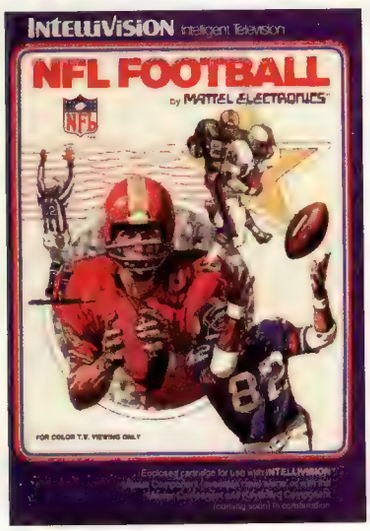
Nonostante le ottime critiche e quote di vendita delle cartucce, il pubblicò iniziò a chiedere a gran voce nuove versioni che potessero essere giocate non solo da due giocatori ma anche in solitaria contro il computer. Questa limitazione, voluta ufficialmente per far diventare la console un elemento aggregante per la famiglia e gli amici, era in realtà conseguenza della scarsa capacità delle prime cartucce che non avrebbero permesso l'utilizzo di routine di intelligenza artificiale adatte a rendere competitivo il sistema contro un giocatore umano. Nuove versioni che ovviassero a queste limitazioni furono messe ben presto in cantiere, ma raggiunsero il mercato troppo tardi: quasi tutte uscirono dopo il 1984 e furono completate dalla INTV sulla base del lavoro precedentemente iniziato negli uffici della Mattel. Le nuove versioni si rivelarono tutte abbastanza discrete, con baseball, calcio e tennis un gradino sopra le altre, ma non riuscirono a fare scalpore dato che raggiunsero il mercato dopo che molte altre simulazioni ben più avanzate avevano già iniziato a popolare sistemi più potenti e graficamente più performanti. La mancata uscita dei giochi sportivi per un solo giocatore viene spesso vista come una delle principali ragioni del rallentamento nelle vendite a cui il sistema fu costretto nel 1982: in realtà, probabilmente, l'uscita del Colecovision e dei primi home computer a basso costo furono fattori ben più decisivi nella crisi che iniziò a serpeggiare nell'intera industria e più in particolare all'interno della Mattel Electronics.

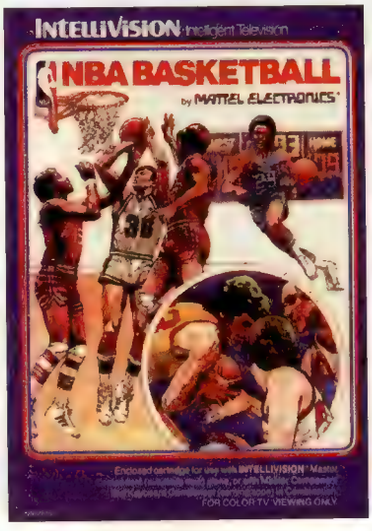


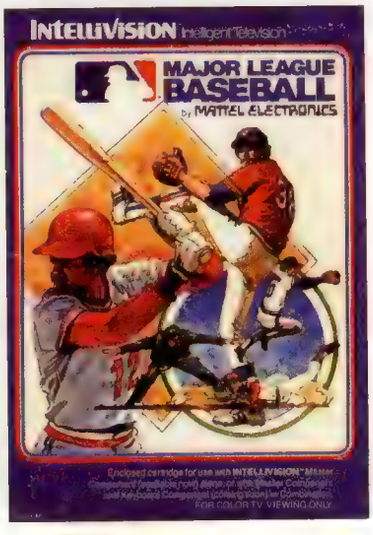
NASL Soccer e la linea Sport Network
Produttore: Mattel Electronics
Sviluppatore: APh Technology Consultants
Sistema: Intellivision Master Component
Anno di commercializzazione: 1980/1981











<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

INTRO - Il dolce canto della pallottola: istinti primari di distruzione -

"Se tutto intorno a te crolla miseramente, lasciandoti tra cumuli di macerie e nuvole di polvere. Se l'unico spettacolo che resta di fronte ai tuoi occhi è quello della distruzione e del tormento. Se avviene tutto questo e tu non sei mai stato più felice di così. Allora sei un videogiocatore. Non c'è altra spiegazione..."
Kipling/Fulco

Il videogiocatore è un animale da distruzione. Inutile tentare di convertirlo: l'istinto primario di distruzione è nella sua stessa natura. "Ma perché tanta violenza?", chiederebbe un giornalista rigoroso. Uno studio del 1998, condotto dal Massachusetts Institute of Technology, calcolò che, mettendo una dietro l'altra tutte le pallottole virtualmente sparate in circa 30 anni di videogioco, sarebbe stato possibile coprire più di 2 milioni di volte la distanza tra la Terra ed il Sole*.

Un dato significativo. Probabilmente. Oggi la grande maggioranza dei videogiochi pubblicati sul mercato mondiale si basa su meccaniche di sopraffazione, di annientamento e distruzione. Il motivo può sembrare assolutamente banale: il videogiocatore va dove lo porta il cuore. Ovvero verso il piombo, il sangue e l'esplosione. Ma fino a che punto, nel videogioco, si manifestano le reali pulsioni del giocatore? **TFP** indaga questo mese sulla vera natura dell'uomo e del player. E per farlo recensisce due titoli-simbolo di uno degli istinti primari più potenti: l'istinto di distruzione. Ascoltate, è il dolce canto della pallottola. Riecheggia nell'aria, mentre un altro canto, altrettanto inevitabile, lo accompagna. È la domanda del mese, che questa volta suona all'incirca così: noi siamo ciò che giochiamo?

Questo è puro frutto della mia fantasia. Un dato di questo tipo era perfetto per arricchire la **INTRO, così ho deciso semplicemente di inventarlo...*

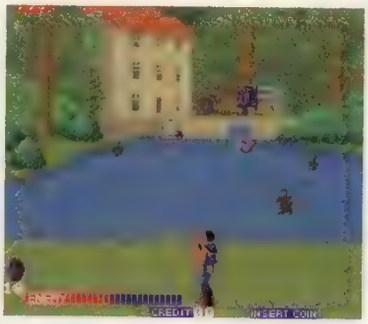
a cura di ivanfulco

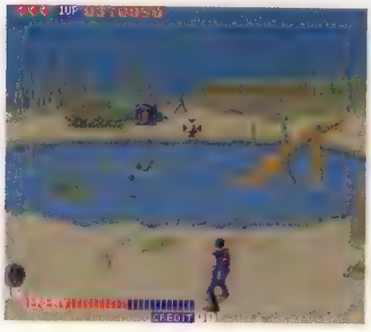
Cabal

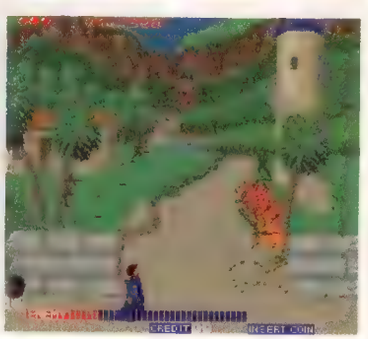
Cabal è il sequel non ufficiale di **Space Invaders**.

La storia dei due capolavori Taito, distanti 10 anni l'uno dell'altro, s'incrocia e si confonde su schermo, mostrando però la sua continuità in caso si cerchi di scomporli nei rispettivi elementi di base. In entrambi il giocatore era chiamato ad eliminare squadroni còmpressi di avversari. In entrambi era possibile spostarsi lungo la zona inferiore dello schermo per evitare il fuoco nemico. In entrambi era possibile mettersi al riparo dietro strutture fisse in progressiva ma inevitabile demolizione. Tutto il resto era sovrastruttura. **Cabal** riprendeva così la tradizione di **Space Invaders** e la riproponeva sotto forma di nuovo cabinato, instillando nel codice 10 anni di evoluzione del videogioco. Lo spazio stellare diventava campo di battaglia militare. I colpi dell'astronave assumevano la forma di proiettili e bombe a mano. Il sistema di controllo monotasto, da parte sua, evolveva fino a coinvolgere tre pulsanti. Erano proprio questi ultimi a custodire il segreto ludico di **Cabal**: la perfetta fusione tra fasi di attacco e fasi di difesa. La leva digitale permetteva di muovere contemporaneamente il mirino sul campo di battaglia ed il proprio soldato nella sezione inferiore dello schermo. La pressione costante del tasto di fuoco costringeva invece all'immobilità il personaggio principale, con il giocatore libero di orientare unicamente la direzione di fuoco. Un secondo tasto per il lancio di bombe a mano, ed un terzo per esibirsi in una capriola utile ad evitare il fuoco nemico, chiudevano il conto di un sistema di controllo perfettamente disegnato sul sistema nervoso del giocatore. Da queste semplici premesse si apriva il campo per un gioco compatto, malvagio, esigente di una coordinazione psicomotoria tendenzialmente fuori parametro. Sotto la pioggia continua del fuoco nemico, nell'indecisione della direzione da scegliere per l'ennesima manovra evasiva, la sensazione di impotenza si accumulava con velocità disarmante nell'animo del giocatore. Ma solo il tempo di trovare una buona postazione di fuoco, al coperto di qualche muro devastato dalla guerra, e la tensione si scioglieva in pochi istanti, accompagnata dalle prime raffiche di mitra che spazzavano il campo. E tutto veniva giù. L'intero mondo veniva giù. Le scariche fulminanti di proiettili, con le quali mandare a terra le linee avanzate di soldati avversari, si alternavano al fuoco concentrato sui mezzi corazzati, da eliminare prima che potessero costituire una vera minaccia per la nostra incolumità. I proiettili più precisi, spediti a disintegrare le bombe a mano in arrivo, si accompagnavano ad una convulsa azione di spostamento laterale, nel tentativo disperato di recuperare tutti i punti, le nuove armi e le granate extra cadute accanto a noi sotto forma di icona. Una situazione di affollamento su schermo e via di bomba a mano, da lanciare con precisione e strategia, tenendo in considerazione i decimi di secondo necessari al compimento della traiettoria. Un elemento dello scenario troppo massiccio, in grado di fungere da intollerabile riparo per il nemico, e via di fuoco compresso, con il quale abbattere qualunque oggetto stazionasse impunemente su schermo. Rocce. Alberi. Relitti. Casse. Costruzioni. L'istinto primario di distruzione trovava sfogo in ogni pixel, in ogni elemento di sfondo, da tempestare di piombo e da incrinare, da far esplodere e infine collassare. E mentre i proiettili disegnavano in aria poesie di metallo, il giocatore votato alla distruzione godeva come solo il neonato con il suo giocattolo. **Cabal** era tutto questo. Un frastuono terrificante, uno scenario visivamente agghiacciante, un'azione di gioco che non permetteva la minima perdita di concentrazione. Ma su tutto, imponente, sempre e solo un suono: il dolce canto della pallottola. La musica che, con le sue note solfeggiate dall'istinto, ha reso **Cabal** una delle opere più massicce della storia del videogioco...

Scheda Artistica
Produttore: **Taito**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shooter 2D**
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1988**



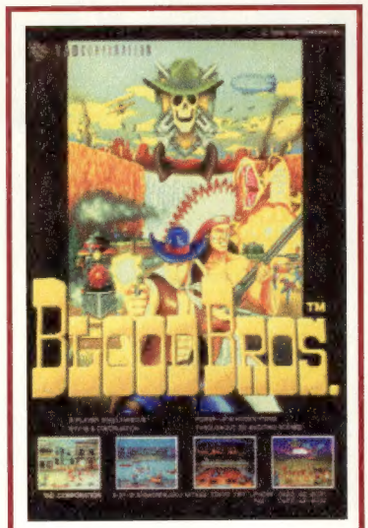




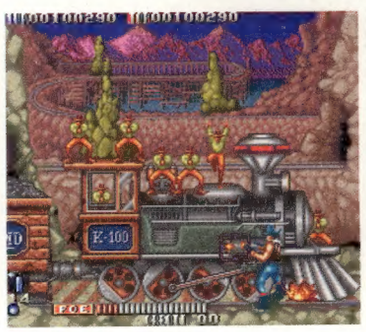
Blood Bros

Blood Bros è il sequel immorale di **Cabal**.

La storia dei due capolavori Taito, distanti 2 anni l'uno dell'altro, s'incrocia e si confonde su schermo, mostrando però la sua continuità a chiunque abbia mai inserito almeno un gettone nel rispettivo Dio Slot. In estrema sintesi: **Blood Bros** e **Cabal** erano due titoli quasi assolutamente speculari. Al limite dell'immorale, appunto. Il sistema di controllo riprendeva la stessa struttura del predecessore, con le classiche possibilità di fuoco, lancio di dinamite e rotolamento sul terreno. Le icone punti, armi e dinamite ripercorrevano allo stesso modo la tradizione, usufruendo solo dell'aggiunta di qualche arma extra, peraltro differenziata solo dal punto di vista della potenza lorda. I livelli imponevano anche in questa occasione di produrre una determinata quantità di danni, così da garantirsi l'accesso alla sezione successiva o all'eventuale boss di fine area. **Blood Bros**, in definitiva, si riduceva ad una semplice traslazione. La traslazione di **Cabal** all'interno di uno scenario da Far West. I massicci soldati protagonisti del prequel lasciavano il posto ad un occidentalissimo cowboy e ad un pennutissimo indiano. Le uniche differenze di rilievo, a conti fatti, erano da ricondursi a piccoli particolari, alcuni dei quali scrutabili solo dal giocatore più esperto. La velocità di gioco si attestava su livelli lievemente superiori, con il mirino che stavolta schizzava su schermo con impeto maggiormente selvaggio. Il livello di difficoltà, anch'esso discretamente più robusto, costringeva il giocatore a sessioni di insulti più intense, soprattutto a causa del maggiore affollamento di colpi e avversari su schermo. Ma il quid ludico, quello riferito al dolce canto della pallottola, era ancora chiaro nel codice di **Blood Bros**, nonostante alcune rilevanti variazioni. La soddisfazione di crivellare soldati, fonte primaria di sadismo in **Cabal**, veniva stavolta leggermente offuscata dalla differente natura dei nemici, ora più parodistici, più cartooneschi, evidentemente più votati a finire a gambe all'aria con la bolla al naso. L'esaltazione scaturita dall'esplosione seguiva la stessa direzione, vista la minore imponenza dei mezzi d'attacco (vichingamente armati, ma per forza di cose adattati al periodo storico di riferimento) e delle costruzioni su schermo (ora dall'aspetto legnosamente cedevole). Ma bastava poco per rendersi conto che i designer del gioco, vecchi adepti del sadomaso, avevano intuito l'importanza del piacere intimo della distruzione, introducendo in **Blood Bros** la possibilità di far crollare l'inenarrabile. E infatti tutto veniva giù. Ancora più che in **Cabal**. Prima semplici casse. Poi piccole costruzioni. Poi lunghi ponti. Quindi rocce. Poi alberi. Poi intere foreste. Per arrivare, nel delirio più totale, al crollo roboante di un'intera montagna. Era in quel punto che l'opera Taito, già ludicamente eccellente (seppure riciclata), raggiungeva il suo climax, riempiendo il cuore del giocatore come solo la vera violenza aranciameccanica. Nel senso dell'aggettivo. A **Blood Bros** sarebbero seguiti negli anni altri esemplari di shooter in terza persona con mirino. E tutti, o quasi, avrebbero trascinato dietro di loro questi profondi piaceri della carne e dello spirito, quelli che coincidono con la distruzione, quelli che ognuno di noi si porta dentro e nel videogioco, per bontà divina, riesce ad esprimere pienamente. È da quei giorni che io sono a favore della violenza nei videogiochi. Non per ragioni articolate. Ma perché sì. E ogni tanto guardo l'orologio e penso che ormai è tempo. Tempo per un seguito ancora più cattivo e distruttivo di **Cabal** e **Blood Bros**...



Scheda Artistica
Produttore: **Taito**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shooter 2D**
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1990**



OUTRO - Io, figlio di Cabal, discepolo del Dio Thanatos... -

Il videogiocatore è nudo di fronte allo schermo. Joypad in mano, gioco preferito nella console, il videogiocatore è nudo e non lo sa. Anche lui è figlio di **Cabal**. Anche lui è discepolo del Dio Thanatos. Ma chi è il Dio Thanatos?

Sesso, Morte e Sigmund Freud

Sigmund Freud, biancobarbuto padre della psicanalisi, riteneva che la personalità umana potesse essere suddivisa in tre parti: *Es*, *Io* e *Super-io*. L'*Es* era considerato il livello più profondo della psiche, corrispondente al nostro inconscio. Al suo interno erano contenuti gli istinti umani, divisi in 2 grandi categorie: gli istinti di vita (Eros) e gli istinti di morte (Thanatos). I primi si manifestavano sotto forma di pulsioni sessuali, i secondi sotto forma di aggressività. Il fine ultimo dell'*Es*, in questo senso, era il soddisfacimento di questi istinti. Io e *Super-io*, al contrario, ricoprivano il ruolo di "strumenti di controllo". L'*Es* stimolava l'individuo a soddisfare le pulsioni di vita e di morte, *Io* e *Super-io* mettevano l'individuo in relazione con la realtà, cercando di soffocare questi istinti primitivi. Tutto molto psicanalitico. Ma in via pratica?

Dalla realtà...

Nella vita di ogni giorno i processi descritti da Freud si manifestano continuamente. Tutti ci troviamo ripetutamente di fronte a situazioni nelle quali vorremmo agire in un certo modo, mentre il buonsenso ci suggerisce di comportarci in un altro. Il capufficio solleva obiezioni sul nostro lavoro, e noi gradiremmo assestargli un colpo di mazza ferrata sulla nuca. Ma non lo facciamo. Un'auto ci taglia la strada nel traffico cittadino, e noi vorremmo speronarla per poi dare alle fiamme la carcassa. Ma non lo facciamo. Nostra moglie dilapida il nostro stipendio in un cappottino per cani, e noi vorremmo entrarle in tackle scivolato sulle caviglie. Ma non lo facciamo. Il nostro avversario a tennis si prende gioco della nostra battuta, e noi vorremmo umiliarlo con un 6-0, 6-0 fatto solo a colpi di smash. Ma non lo facciamo. Anzi, mi correggo: in questo caso cerchiamo di farlo. Riuscirci è un altro discorso, ma in effetti cerchiamo di farlo. Sì, perché ormai siamo nel campo del gioco, e le regole sono cambiate...

...ai confini della realtà...

Il gioco è una realtà alternativa. Proprio perché, al suo interno, si definiscono nuove regole, grazie alle quali è possibile compiere azioni che nella realtà non ci concederemmo mai. Nel gioco possiamo colpire con un montante il nostro capufficio, possiamo tagliare la strada all'auto che ci vuole sorpassare, possiamo atterrare con un tackle scivolato nostra moglie. In un certo modo potremmo dire che siamo ai confini della realtà. Nel gioco siamo più liberi. Perché la competizione è codificata, elemento che ci permette di dare sfogo alle nostre pulsioni aggressive. Ma se il Dio Thanatos si facesse più insistente? Se avessimo l'istinto di sparare al capufficio, di far esplodere l'altra auto o di spezzare le gambe a nostra moglie?

...per arrivare al videogioco

Oltre i confini della realtà, c'è solo un'altra realtà. La realtà virtuale. È in questi luoghi, che poi corrispondono a quelli del videogioco, che le azioni dell'uomo sono veramente libere, perché solo qui si trascendono finalmente in modo completo le leggi della società. L'uomo ha sempre cercato spazi in cui esprimersi liberamente, in cui dare sfogo ai propri istinti primitivi. Sono questi ultimi, d'altra parte, che indirizzano le nostre scelte. Scelte soffocate dalle leggi sociali nella vita di tutti i giorni. Certo, è possibile fuggire nei campi dell'arte, vedendo film, leggendo libri o ascoltando musica, ma questa via di fuga si rivela spesso limitata, proprio perché in questi campi è negata la possibilità di agire realmente. C'è solo un luogo dove l'individuo può agire in piena libertà. È nei mondi infiniti del videogioco. Il videogioco, più di qualsiasi altra cosa, è la completa simulazione della vita. Un luogo dove esistono ambienti, persone, eventi, esattamente come nella realtà o, molto spesso, in modi non riproducibili nella realtà. Nei mondi virtuali ci è data la possibilità di prendere decisioni e di compiere azioni, di costruire o distruggere, di dare vita o uccidere. Perché al suo interno nessuno ci guarda, nessuno ci giudica. È solo qui che l'individuo si libera da ogni vincolo, comportandosi finalmente nel modo dettato dai suoi istinti primitivi, mostrandosi veramente per quello che è. Il modo in cui si comporta, quindi anche ciò che decide di giocare, corrisponde alla sua natura. Noi giochiamo quello che vogliamo essere. Quello che vogliamo fare. Il videogiocatore è nudo. Joypad in mano, gioco preferito nella console, il videogiocatore è nudo e non lo sa. Anche lui è figlio di **Cabal**. Anche lui è discepolo del Dio Thanatos. Perché il videogioco è primitivo, anarchico. È per questo che ha sempre preoccupato chi si occupa di legge e di ordine. Non più Law & Order. Ma Outlaw & Disorder...

Stati di Percezione Superiore & Next Month

Il prossimo mese **TFP** si addentra nel campo della Percezione Superiore. Il videogioco impone doti di concentrazione non comuni, spesso non sperimentabili nella vita reale, e sarà proprio su alcuni di questi videogiochi, assurdamente impegnativi, che si soffermerà la nostra futura analisi. Ammesso che prima non si sia finiti in psicoanalisi. Si sdrai sul lettino, per favore. Bene. Ora mi dica la prima cosa che le viene in mente. Sì... è la domanda del mese. Che dice all'incirca così: noi siamo ciò che giochiamo?

Q&A <File #010>

Nome?
Sean Baity.

Società e qualifica?
Maxis, Associate Designer.

A quale progetto stai lavorando ora?
The Sims su PS2.

Come definiresti il tuo lavoro?
Sceneggiatore capo per la saga di *The Sims*, in parte producer (direzione artistica e produzione dell'audio), ma principalmente mi occupo del design del gameplay. In poche parole, cerco di ideare nuove situazioni da far affrontare ai Sims, cercando di renderle nella maniera più realistica e divertente possibile.

Come hai iniziato?
Sei anni fa come tester, poi sono diventato level designer, poi producer/sceneggiatore per *The Sims* e infine associate designer sulle espansioni per PC e ora per *The Sims* su PS2.

Il tuo videogioco preferito?
Di tutti i tempi? Diciamo... *Pirates* di Sid Meier. Aveva una profondità fantastica per i suoi tempi. Mi piacerebbe tanto che qualcuno ne facesse una nuova versione.

Perché?
Era un gran simulatore di navigazione e combattimento sui mari. Si poteva allestire una flotta immensa e poi eseguire attacchi diretti per terra e per mare, e poi duellare anche con le spade. Era vastissimo... c'erano dentro politica, commercio, malavita, doppiogiochismo, caccia al tesoro, missioni da compiere... E in più, il romanticismo tipico dell'epoca. Anche la musica era fantastica. È stato uno dei primi giochi con finale aperto che io abbia mai giocato.

Il tuo piatto preferito quando lavori?
Sushi!

Giorno o notte?
Dunque, di notte sushi, croissant al mattino con un po' di succo di arance fresche preparato da me... porto arance per tutti in ufficio. Sopravvivo a parecchi caffè al giorno. Il pranzo lo salto direttamente, o mi faccio dei pietosi sandwich dalla rosticceria sotto l'ufficio. Se pranzo comunque preferisco cibo messicano. Ah scusate, non avevo capito la domanda... La risposta è: "giorno"...

La tua bevanda preferita?
Sul lavoro? Caffè espresso... a meno che sia tardi: in quel caso si passa a un brainstorming con i colleghi a base di cocktail.

2D o 3D?
4D...

Hai animali in casa o in ufficio?
Due gatti neri a casa.

Primo videogioco giocato?
Una specie di gioco di *Star Trek* in ASCII, nel laboratorio di mio padre alla University of California at San Diego, su un vecchio mainframe adibito alla programmazione dei satelliti.

Pensi di saper fare bene il tuo lavoro?
Penso di saper fare bene quello che sto facendo, cioè ridare nuova vitalità ai capitoli di *The Sims* esistenti. Ma devo ancora creare un mio gioco da zero... e lo voglio fare al più presto...

I tuoi buoni propositi per il futuro?
Concepire il Simulatore di Realtà Totale.

Il videogioco che vorresti aver realizzato?
Civilization II.

Se non avessi fatto il tuo lavoro dove saresti ora?
Molto probabilmente mi occuperei di conceptual art a New York.

Genere videoludico preferito?
Credo di giocare per la maggior parte sparatutto in prima persona.

E' possibile sviluppare nuovi generi?
Assolutamente... è quello che voglio fare.

L'ultima volta che ti sei ubriacato?
Circa una settimana fa.

L'idea migliore che t'è venuta in mente mentre eri ubriaco?
Non è la condizione in cui di solito mi vengono le idee migliori. Per esempio una volta alla scuola d'arte, dopo aver bevuto parecchio, mi sono messo un bikini, mi sono truccato e sono andato in bici lungo una via trafficata all'interno del college. Stranamente non ci sono stati troppi commenti.

Sei un videogiocatore?
Beh, come dire, sì.

Perché?
I videogiochi sono incredibilmente efficaci nello stimolare la capacità di risoluzione dei problemi, la coordinazione occhio-mano e specialmente la creatività.

Il tuo idolo?
Aspiro a creare giochi profondi e intensi come quelli di Sid Meier, Peter Molyneux e Will Wright.

Cosa aiuta la creatività?
Il Lego. Oppure spazi angusti, sporchi e con scarsa presenza intellettuale.

Giappone, USA o Europa?
Mai stato in Giappone. Devo ammettere che l'Europa è molto più vivibile degli States.

Di cosa hai paura nel tuo lavoro?
Che mi venga un cervello tanto arrogante da farmi prendere cattive decisioni basate sul mio ego piuttosto che per il bene di un gioco.

Di cosa hai paura nella vita?
Cedere alla paura. Bisogna affrontarla e superarla.

PS2, Xbox o GameCube?
PS2.

Perché?
Ha più giochi. Ha i giochi che voglio giocare. La reputazione della Sony. Lavoro per sviluppare giochi per PS2. Mi sembra più che OK. GameCube è troppo giocattoloso. Xbox è tutta una scommessa.

Vuoi dedicare quest'intervista a qualcuno?
Non proprio... non sono sicuro di cosa intendete. Non ho mai dedicato un'intervista a nessuno... che cavolo... dedicherò quest'intervista a... David Bowie!

Cosa farai dopo questa intervista?
Mi mangio del cioccolato e vado a un incontro che è stato rimandato talmente tante volte che non mi ricordo nemmeno dove si doveva svolgere... mi sa che lo ignorerò e mi leggerò le 50 e-mail arretrate che non ho ancora letto. Poi riparo il mio laptop.

Credi che queste domande fossero stupide?
Niente di particolare... nessuna domanda è assurda... solo le risposte lo sono.

NEXTMONTH

Dal medioevo fiabesco, all'horror gotico.
Dopo anni di silenzio, Studio Cambridge apre le porte dell'universo parallelo per un viaggio nell'oblio, fra i regni di Solum, Aquis, Aetha e Volca, fra demoni, valchirie e gargoyle, fra mutazioni e magia nera.
I cancelli di **Primal** si aprono a febbraio. **Super Console** indaga su cosa c'è al di là della soglia...

sul numero di **febbraio**...

FINALMENTE QUALCOSA DI VERAMENTE ECCITANTE

Noi giocatori abbiamo sempre sognato la libertà di un controller senza fili. Ma non abbiamo mai trovato nulla degno di attenzione. Il gamepad Logitech Cordless Controller per Playstation 1 e 2 è invece una bomba anche da 6 metri. Inoltre, è l'unico controller cordless certificato da Sony Computer Entertainment Europe. Ed è l'unico gamepad con cui avrai problemi a ...separarti.

Logitech

Su licenza di Sony Computer Entertainment Europe. △○×□, , Playstation e PS one sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. Logitech, il logo Logitech e i prodotti Logitech citati sono marchi depositati o registrati di Logitech. ©2002 Logitech. Le altre denominazioni possono essere marchi dei rispettivi titolari.

Per ulteriori informazioni visita
www.logitech.com

'NJoY Media

DISTRIBUZIONE

GAMES
DVD
MUSIC

VIA SALOMONE N°61
20138 MILANO
TEL. 02 5540101 4
FAX 02 58029355
NJOYMEDIA.COM
INFO@NJOYMEDIA.COM

CASH & CARRY SOLO RIVENDITORI